TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS

METAL GEAR SOLID PEACE WALKER

OFFICIAL ART WORKS

SE-MOOK
SQUARE ENIX

METAL GEAR SOLID
PEACE WALKER
OFFICIAL ART WORKS

SE-MOOK
SQUARE ENIX

YOJI SHINKAWA
PRESENTS

TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS

METAL GEAR SOLID

PEACE WALKER

OFFICIAL ART WORKS

CONTENTS

Chapter 1	OFFICIAL ART	006
Chapter 2	CHARACTER	022
	Snake スネーク	024
	Miller 和平・ミラー	034
	Paz パス・オルテガ・アンドラーデ	038
	Amanda アマンダ・バレンシアノ・リブレ	046
	Chico チコ	052
	Huey ヒューイ(Dr.エメリッヒ)	054
	Cécile セシール・コジマ・カミナンデス	058
	Strangelove ストレンジラブ	062
	Zadornov ヴラジーミル・アレクサンドロヴィチ・ザドルノフ	066
	Coldman ホット・コールドマン	070
	Department of Defense 国防総省関係者	074
	Soldiers FSLN兵士/マザーベース兵士/敵兵士	076
Chapter 3	MECHANICS	090
	Pupa ピューパ	092
	Chrysalis クリサリス	094
	Cocoon コクーン	098
	Peace Walker ピースウォーカー	100
	Metal Gear ZEKE メタルギアZEKE	104
	AI pod AIポッド	108
	Vehicles 車輌	110
	Lough Sketch ラフスケッチ	112
Chapter 4	BACKGROUND	120
	Mother Base マザーベース	122
	Barranquilla バランキア沿岸	124
	Caribbean Coast カリブ海沿岸	126
	Volcan Irazu イラス山	128
	Central Heredia エレディア中央	134
	Mine Base 採掘場偽装基地	138
	U.S. Missile Base 米軍ミサイル基地	142
Chapter 5	ARTIST DEMO	148
	序　章	150
	第一章　軍隊なき国家	152
	第二章　英雄の幻影	154
	第三章　亡国の再生	156
	第四章　幻想の平和	158
	第五章　天国の外側	160
	Image Board イメージボード	162
	Trial Version 試作バージョン	166
Chapter 6	OTHER WORKS	170
	Gear Rex ギアレックス	172
	Faces マザーベーススタッフの顔	176
	Concept Art コンセプトアート	180
	et cetera エトセトラ	198
HOW TO DRAW SHINKAWA'S ART 新川洋司流 イラストの描きかた		202
ART STAFF CREDITS		207

Chapter 1
OFFICIAL ART

「ファミ通 PSP + PS3」(エンターブレイン刊)
2010年5月号表紙用イラスト

新川●「MGS」シリーズでは、スネークのアップのイラストを毎回描いていますが、今回は「『MGS PW』のイメージカラーである黄色を押し出してほしい」と宣伝担当からオーダーを受け、インパクトのある絵を目指しました。

「メタルギア ソリッド ピースウォーカー テクニカルCO-OPS ガイド」(エンターブレイン刊) 表紙用イラスト

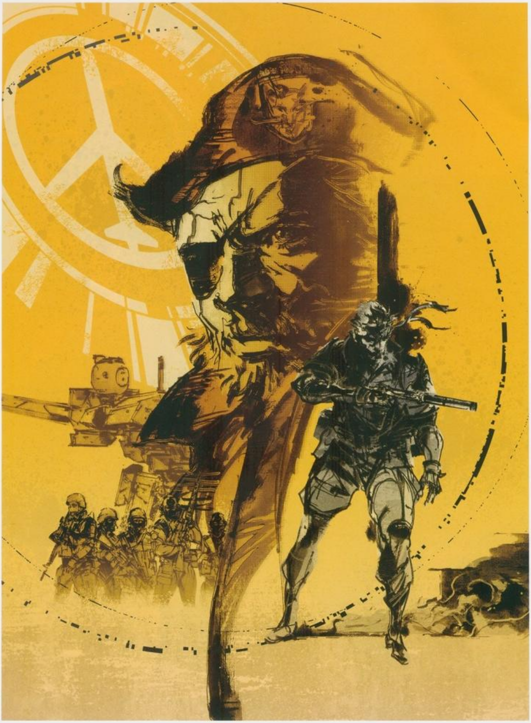
新川● CO-OPS に重点を置いた攻略本だったので、協力しているような印象が出せればいいなと思いながら描きました。スネークとカズのアップを入れてほしいとの依頼でしたが、ふたりだけだとCO-OPSの感じが出ないため、手前に兵隊を配置しています。

グッズ用イラスト【未使用】

新川●「MGS PW」グッズとしてPSP用のケースを作るということで、ちょっとしたイラストがほしいと担当者から言われて描いた絵です。結局このイラストは未使用になりました。ふだんは筆で描いていますが、これはPC上でツールを使って描いたので、僕としては珍しくフルデジタルのイラストです。

「電撃プレイステーション」(アスキー・メディアワークス刊)
2009年12月25日号 創刊15周年記念コメント用イラスト

新川●雑誌の企画向けに用意したイラストです。彩色はアートスタッフの内山に手伝ってもらいました。

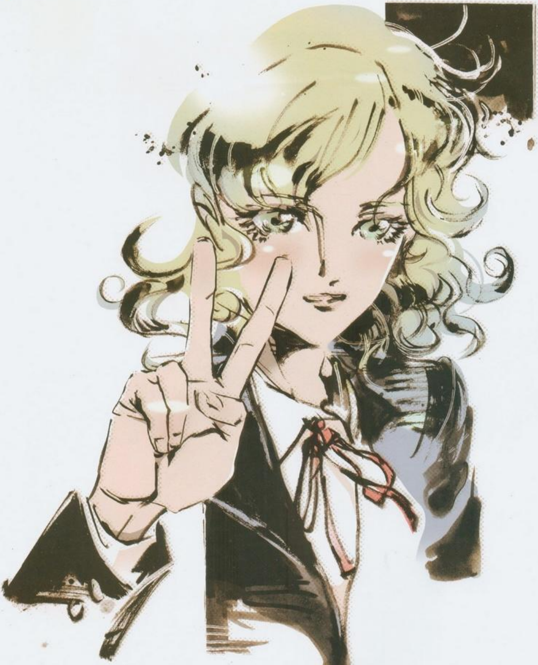


「S-F マガジン」(早川書房刊)
2010年7月号表紙用イラスト

新川●「MGS」シリーズの特集に合わせて依頼された表紙イラストなので、厳密にはシリーズ全体を表現した絵ではあるんですが、背景は「MGS PW」のシンボルである黄色でまとめました。イメージとしては、「MGS PW」の物語後に自分の率いる軍隊をさらに大きくしていったBIGBOSSがうしろにいて、その手前にはソリッド・スネークが姿を見せている、といった感じですね。

**「メタルギア ソリッド ピースウォーカー
発売記念メモリアルCDボックス」(KONAMI発売)
同梱 着せ替えジャケット用イラスト**

新川●通常のイラストは、いろいろな媒体に使われることを前提にしていますが、これは最初から用途が決まっていました。そこで、「和紙に描かれていそうな墨絵のようなイラストが、和紙とは全然ちがう透明フィルムに印刷されているとおもしろいかな」というふうに、印刷物の素材まで考慮しています。



いまじん購入特典
図書カード用イラスト

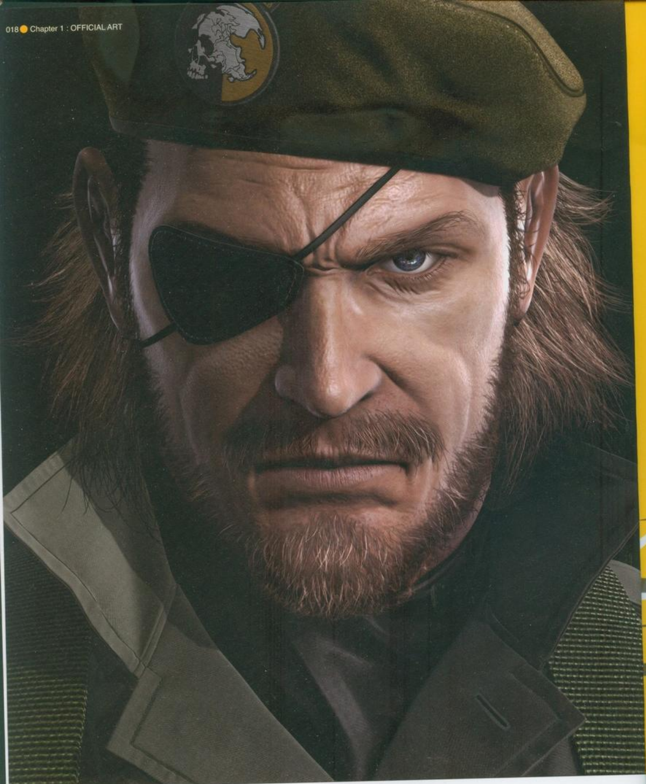
新川●名古屋にあるゲームショップのいまじんさんから、『MGS PW』の購入特典としてオリジナルの図書カードを作りたいと言われて、このパスを描き下ろしました。本当は「水着姿のパスが海辺で遊んでいるところ」との依頼だったんですが、ちょっとパスのイメージに合わなかったので、こんな感じにさせてもらったんです。それでも、できるだけキャピキャピした雰囲気にしようと努力しましたね。

シングルCD「HEAVENS DIVIDE／恋の抑止力」(KONAMI 発売)
初回限定シースルージャケット用 CG イラスト

新川●シングルCD のジャケットは、水着を着ているパスの CGイラストの上に、制服だけを印刷した透明フィルムを重ねています。店頭に並んでいるときは制服を着たパスだけど、買ってスリーブケースから出すと水着姿になる、という仕掛けですね。監督からの指示でそうなりました(笑)。

コナミスタイル特別限定版同梱
オリジナルブックレット用イラスト

新川●「特典ブックレットの表紙の裏と裏表紙の裏にひとつづきのイラストを載せたい」との発注を受けて、どんな絵がいいか考えたすえに描いたイラストです。すでに、ブックレットの最初と最後のページにスネークの顔が大きく載ると決まっていたので、それとカブらないように顔は描かず、スネークの鍛え上げられた肉体だけを表現しました。この構図を思いつくまでに、かなりの時間がかかりましたね。



キービジュアル CGイラスト

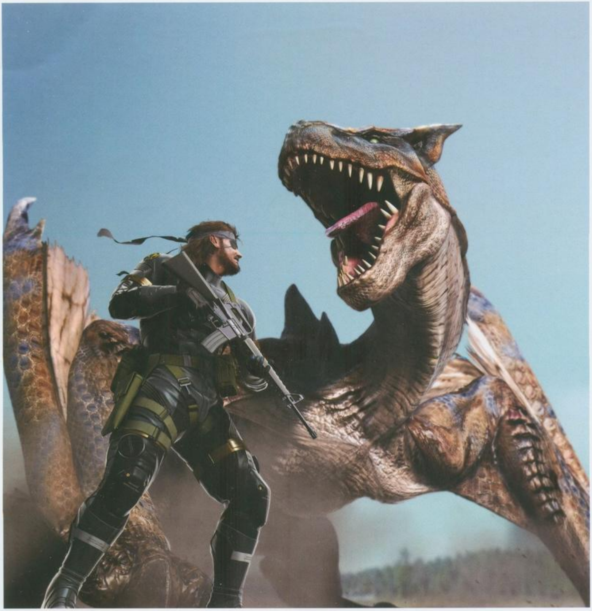
新川●おもに『MGS PW』の初公開時に使われたメインビジュアルです。監督からは、スネークにチェ・ゲバラのイメージを重ねられないかと言われていたので、あえてバンダナをはずしてベレー帽をかぶせてみました。実在の人物を連想させることで、現実とフィクションの世界をリンクさせられたらいいなと思いまして。

キービジュアルCGイラスト（パッケージ・ポスター等用）

新川●パッケージのイラストということで、監督からのチェックが厳しかったですね。戦車の密集具合とかヘリの角度とか、こまかい指示が入って何度も修正しました。ちなみに、こういったCGを作るときは、最初に僕が描いたラフスケッチを監督に確認してもらってコンセプトを固めます。CG制作には多くの人が関わるので、はじめにコンセプトをしっかり決めて意思の統一を図るんですよ。

「メタルギア ソリッド ピースウォーカー テクニカルCO-OPS ガイド」(エンターブレイン刊) 表紙見返し用イラスト

石橋●「モンスターハンター」と機関銃という異色の組み合わせを楽しみながら、3DCG では表現できないような気迫が伝わるように心がけた、入魂の 1 枚です。立体物を自作してしまうほど「モンスターハンター」シリーズに登場するモンスターが好きなので、制作にはかなり気合いが入りました。構図は、掲載時にテキストが入る場所を考慮した形になっています。



「モンスターハンター」コラボレーション CGイラスト

松井●カプコンさんからティガレックスのすばらしいモデルをお借りでき、CG完成までスムーズに作業を進められました。スネークにも新しさがほしかったので、新規コスチュームのスニーキングスーツを着せています。締め切りに間に合うように、CG製作の正式な発注を受ける前からコスチューム作成の準備をしていました。結果的に、構図もスケジュールもうまくハマって良かったです。

Chapter 2
CHARACTER

Snake

スネーク

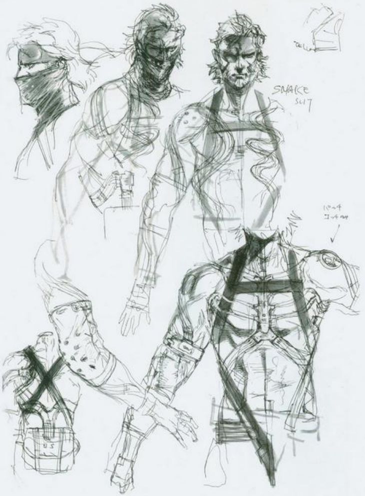
新川●「MGS PW」は、時代的にチェ・ゲバラが活動していた少しあとくらいで、監督にもチェ・ゲバラが持つ英雄のイメージをスネークにダブらせたいという考えがあったので、そのあたりを意識しながらデザインしています。「MGS3」でのスネークはひとりで戦う男でしたが、今回は一部隊を率いるリーダーとしてキャラクターを立てたくて、貫禄のようなものを出せたらいいなと思っていました。

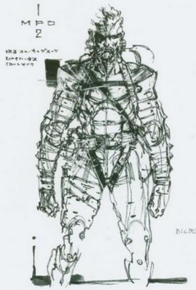
新川●スネークのイラストのなかでは、かなり初期のころに描いたものです。もっとゲバラ風の絵を描いてみたりもしたんですけど、あくまでもテイストとして少し盛りこめたらいいかなと。チェ・ゲバラの雰囲気の自分なりの解釈という感じですね。

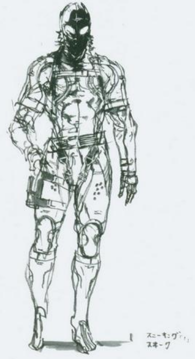
新川●「MGS PW」のゲームコンセプトのひとつに「長く遊んでいただく」というのがあったので、衣装のバリエーションを増やすことは早い時期から考えていました。おなじみの迷彩服のほかに、スニーキング、戦闘用、上半身裸と、ラフの段階からいろいろ描いています。

新川●最初に描いた時点ではS字状のキズはなかったんですが、ストーリーを組み立てていく過程で、スネークが牢獄を脱出するときに使うワイヤーを胸の傷に仕込みたい、というオーダーが監督からあって、あとから傷を追加しました。ザ・ボスの身体にある傷とイメージがカブるようにしていますけど、彼女の傷はお腹寄りなので、位置は少しちがっています。

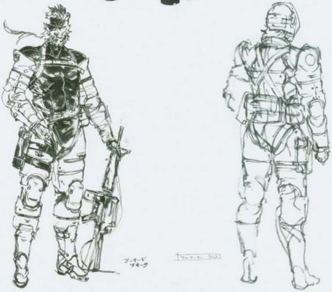
新川●スニーキングスーツは潜入用の衣装なので、ほふく前進しやすいように、腹まわりをフラットにしてポーチを背中側に配置しています。靴の裏も、CG モデルにするとゲーム中で意外と見えるため、ちゃんとデザインしました。スニーキングスーツの場合は、足袋みたいな薄い靴底になっていて、地面の感覚が足の裏から伝わりつつ、足跡がほとんどつかない……というイメージですね。





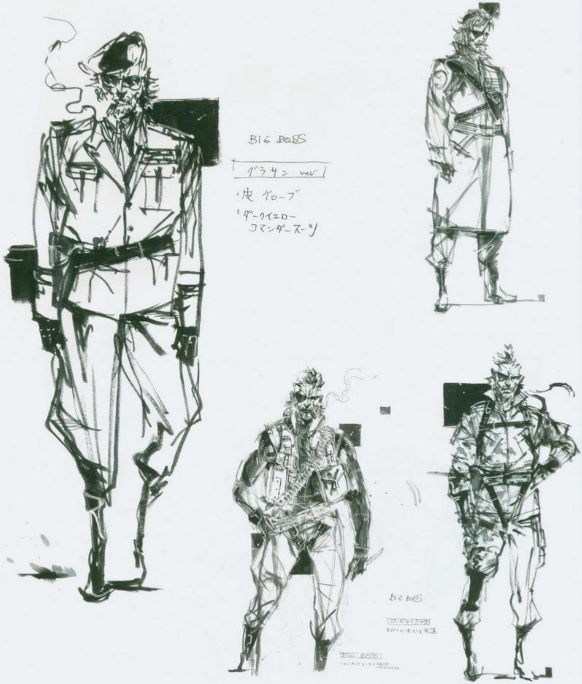


新川●胸のところを這っている黒いベルト状のものは、体温を維持するために冷却水や温水を循環させるチューブ類で、その配置を示したイラストです。こういったパーツは、ゲーム中ではとくに説明がされなかったり、テクスチャーとしてグラフィックに反映されなかったりする場合もありますが、だからといって適当に描くとデザインとして説得力がなくなってしまうので、ある程度仕組みを考えながら描いています。



新川●銃撃戦では頑丈さよりも弾に当たらないことが何より大事なので、本来はこんなに重装備だとかえって危険なんですよね。でも、細身だったりゴツかったり、シルエットがガラリと変わらないとほかのコスチュームとのちがいが出ないかなと思って、バトルドレスはかなり太めのデザインにしてみました。

新川●スネークというキャラクターを表す要素として、バンダナはすごく重要なアイテムなんです。バトルドレスのデザインを固めていくなかで、バンダナ以外のものを着けることも考えたんですが、イメージがなかなか決まらなくて。結局、新撰組の鉢金みたいな感じのメタルバンダナに落ち着きました。



新川●最初のころは、指揮官っぽさをどうやって出すかという部分で悩みましたね。軍の制服を着てベレー帽をかぶっているスタイルとか、スニーキングスーツの上に防弾ベストを羽織ったスタイルとか、いろいろ描いて模索しました。

新川●開発初期に「攻撃が当たったときに血しぶきを出すかわりに擬音を文字として飛ばすのはどうか」という案が監督から出ました。それをイラストにしてみたのがこの絵ですが、マンガっぽい見た目が世界観と合わなくて、最終的にはヒットマークとして赤いドットを血しぶきのように飛ばす形を採用しています。

新川●スタンロッドのケーブルやバッテリーボックスの設定画です。使うたびにホルスターにもどして電気をチャージするんだろうという前提で、バッテリーの位置とかコードの取りまわしを決めていきましたが、残念ながらゲーム中では再現されませんでした。

Miller

和平・ミラー

新川●カズがのちのマスター・ミラーという設定は最初からあって、マスター・ミラーといえば『MGS』で無線機の通信で出てくるときのイメージが強いかなと思い、オールバックにサングラスといったおなじみのスタイルを軸にデザインしていきました。ただ、性格が結構お茶目なので、サングラスをはずすとちょっとタレ目でかわいいんじゃないかとか、そういうイメージを加えたりしています。

新川●原型がすでに存在しているだけに、イメージにブレがなくて描きやすいキャラクターでしたね。「味方側のキャラクターには『MGS PW』のキーカラーである黄色をどこかに入れたい」と思いついたのも、ちょうどカズを描いているころで、彼の場合はネッカチーフの部分に黄色を用いています。

新川●こういったラフ画は、そのキャラクターが場面場面でどんな表情をするのかを、自分の頭のなかで想像して描いたものです。これらの絵も、カズのイメージを固めている段階でたくさん描いたラフ画のうちの一部ですね。

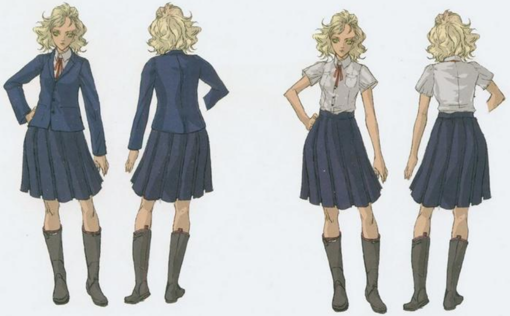
新川●モデリング用の設定画で、内山が描いたものです。筆で描いたイラストだけだと、モデリングするときにあいまいな部分が出てしまうので、僕が描いた絵を内山に渡して、彼女に線を整理したものを描いてもらうという流れで作業しています。

Paz

パス・オルテガ・アンドラーデ

新川●最初は真の黒幕が送りこんだ工作員だという設定はなく、ただの依頼人だったので、あくまでふつうの女子高生として描きました。デザインの段階では登場シーンがアーティストデモだけの予定だったため、絵で見たときにかわいい感じにしようというのは意識していますね。

新川●カズをはじめ、スネークの味方となるキャラクターには、「MGS PW」のキーカラーである黄色をかならず使っていますが、同様に敵側のキャラクターには赤色を取り入れるようにしました。パスがじつは工作員であるということも、制服のリボンやオープニングで着ていたポンチョの色で暗に示しているんです。



■長靴

新川●制服に関しては、コスタリカの写真資料を何点か取り寄せて、紺色のブレザーのような服があることは確認できたので、紺色にしました。靴はブーツではなくて長靴です。コスタリカはズブズブの湿地帯ですし、制服に長靴という組み合わせが、ちょっといい感じかなと。

■女子高生　制服（ブレザー着用時）

■女子高生　制服（ブレザー未着用）

新川●内山に描いてもらった、モデリング設定用のイラストの別バージョンです。このカラーリングだと、学園ドラマ風すぎるかも……ということでボツになりました。

■女子高生　ポンチョ着用時（冒頭のデモシーンのみ）

新川●オープニングでポンチョを着せたのは、最初のインパクトとして、女の子が真っ赤なポンチョで登場するとかわいいかなという、単純な思いつきからです。結果的に、敵を示す赤色につながったり、コールドマンの頭の刺青と関連づけられたりと、おもしろい遊びができたと思います。

■女子高生　バトルモード（真のＥＤでメタルに乗り込むシーンで）

新川●メタルギアZEKE戦での水着姿です。制服のままで戦うよりも、水着にH型ハーネスを着けて銃のホルスターをぶら下げているほうがイケてると思って描いたのですが、ゲーム中では水着だけになってしまいました。

新川●パスのキャラクターを固めている途中で描いたイラストのひとつです。ほかの作品なら、このイラストみたいにチェックの赤いスカートとかのほうがかわいい気もしますが、「MGS」シリーズの場合は、それをやると急に時代感やリアル感がなくなってしまうのでボツにしました。

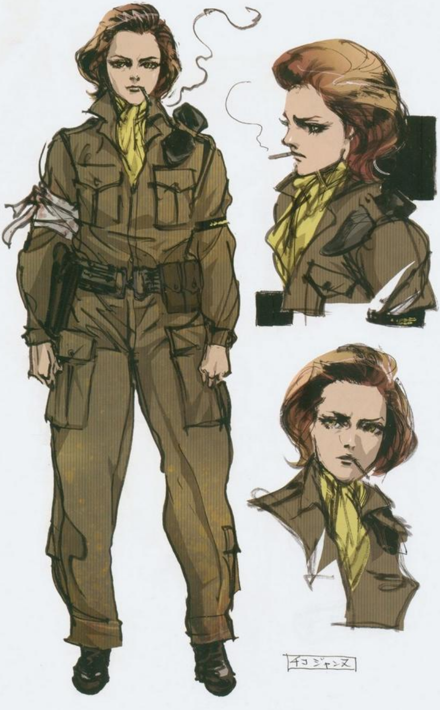
新川●オープニングで依頼人がやってくるという設定は最初からありましたが、それがどんな人物なのかは決まっていませんでした。どういう人間に頼まれたらスネークは動くのかという部分で結構悩んで、女子高生のほかにも、謎の美人博士やエージェントの中年男など、いろいろなタイプのキャラクターを描きましたね。

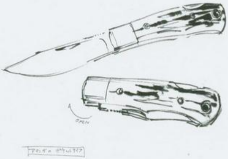
Amanda

アマンダ・バレンシアノ・リブレ

新川●一応、ヒロイン的な役どころも担っているので、強い女でありながらかわいい部分も持たせなくてはならなくて、そのバランスを取るのに苦労しましたね。いま見てみると、もっと男っぽくてハードな感じでも良かったかなという気もしています。

新川●最初は「ジャンヌ・ダルクと呼ばれた女」というイメージでデザインしていったキャラクターで、名前もチコ・ジャンヌでした。全身つなぎを着ていて、左肩の部分にベレー帽を差しこんでいたものの、それだと地味すぎるのではないかということで、上をタンクトップにしたんです。タバコは、強さの象徴として持たせてみましたが、気づいたら今回の登場人物はヘビースモーカーだらけになっちゃいましたね。


チコジャンヌ



新川●個人的にナイフは好きなんですよ。形の美しさと機能性の高さを兼ね備えていて、デザイン的におもしろいところが気に入っています。あと、銃とちがって本物を収集できるのもいいですね。アマンダのナイフは、アーティストデモでワイヤーを切るときに出てくるだけで、画面ではほとんど見えませんが、設定としてはこのイラストのようになっています。ゲーム中の時代では、わりとオーソドックスな感じのデザインですね。

新川●内山には、「MGS3」のときからモデリング設定用のクリーンアップだけでなく、イメージ固めのためのアイデア出しにも参加してもらっています。これも、反政府ゲリラであるという設定が決まったころに描いてもらったスケッチのひとつです。

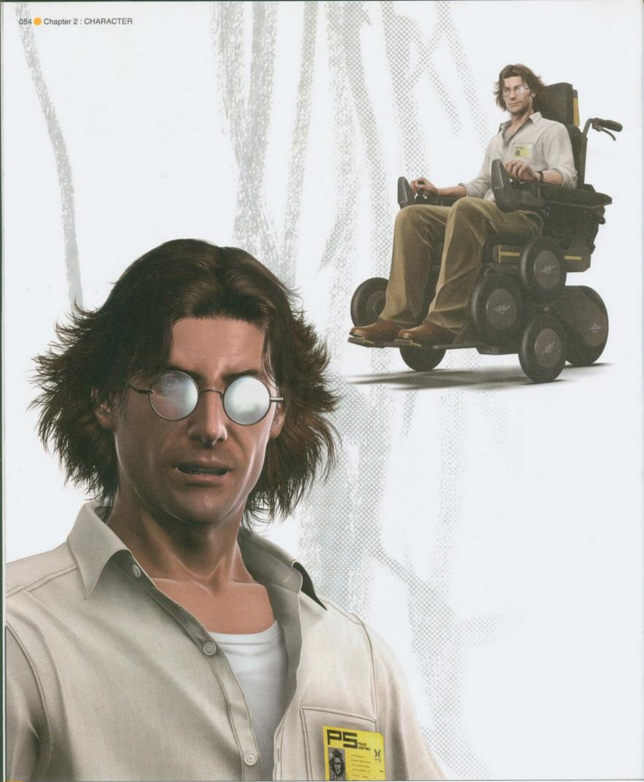
新川●開発初期はアマンダが政府側の人間で、ピシッとした服装にかわいい帽子をかぶらせたりしていました。顔つきに力強いイメージを持たせて、服の着こなしをラフな感じにしたのは、反政府ゲリラという設定が決まってからですね。

Chico

チコ

新川●少年兵ということで、はじめは15～16歳のイメージで描いていましたが、監督から「もっと子どもやねん」と言われて、12～13歳のイメージで描き直したのが、いまの形ですね。CGに関しては、子ども特有の柔らかさがなかなか出せなくて、何回かモデリングをやり直してもらっています。名前は、アマンダの名前がチコ・ジャンヌから変更されたときに、「チコ」という響きがかわいいから弟の名前にどうかと提案し、採用してもらいました。

GUN
アマンダの弟
チコって名前はどうでしょう?



Huey

ヒューイ(Dr. エメリッヒ)

新川●「MGS」からシリーズを通じて登場しているオタコンの父親ということで、外見のイメージはオタコンとほとんど変わっていません。とくにCGに関しては、「MGS4」でのオタコンをベースにして作っています。

新川●ヒューイはもともと、化石を発掘している考古学者という設定でした。このイラストも、トランク片手に各国をかけずりまわっていて、現場に着くとジャケットを脱いで作業をはじめる……といったイメージで描いています。最終的には、「自分の足が不自由であることがメタルギアを開発する動機のひとつとなった」という設定が追加されたため、車イスで移動するキャラクターになりました。

タイヤの挙動について / The behavior of the tire

A, B, Cが X 軸を中心に回転/段差昇降時
A, B, C is rotated around the axis X/ When elevating steps

A, D のタイヤのみ使用/平行移動時
A, D tires only/When moving parallel

新川●ヒューイはメタルギアを作った男なので、車イスもふつうのものではなくて、そのまま階段ものぼれるような性能を備えている……というアイデアを内山が提案してくれました。調べてみたところ、実際にそういう車イスが存在することがわかって、それを参考にデザインしてもらったのが、このイラストですね。

新川●ヒューイがストレンジラブに宛てた手紙の最後に記されているサインで、プロダクション内の海外スタッフに書いてもらったものです。ゲーム中では「ヒューイの手紙」をモデルビューアで調べれば見ることができます。

Cécile

セシール・コジマ・カミナンデス

新川●このキャラクターはセシール・カミナンデスという、実在するKONAMIの女性スタッフをモデルにしていて、CGはスタジオで撮影した彼女の写真を参考に作っています。イラストとCGで構成したボードを作って、彼女が来日したときにプレゼントしたら、すごく喜んでくれました。

新川●セシールがジャングルのなかの基地に囚われていて、そこから逃げている途中でスネークに会うという設定を聞いて描いたイラストです。監督は「真っ裸がええ」と言っていたんですが、それだとレーティングに引っかかってしまうので(笑)、タンクトップを着せています。

新川●セシールさんをモデルにしようという話が出る前は、いまよりもタレ目でまゆ毛も太めでした。こういう感じの女性を一度描いてみたかったんです。追っ手から逃げている悲壮感が出るように、髪をアップにして少し乱れさせているところなどは、最終形にも踏襲されています。

KDE Franceのスタッフ、セシール・カミナンデスさん。小島監督が、一般人のフランス人女性を今作に登場させようと考えていたとき、ヨーロッパにおける「MGS」シリーズのPR担当を務める彼女に、モデルとして白羽の矢が立った。

Strangelove

ストレンジラブ

新川●『MGS PW』の舞台となった1970年代っぽさを出したいな、と思いながらデザインしたキャラクターです。大きめのサングラスとか太めのパンツといった、あの時代としてはちょっとイカしたファッションをさせることで、あまり博士らしくない感じを狙っています。

赤コート?
黄い色?
Dr ストレンジラブ

新川●ストレンジラブは基本的にアーティストデモにしか登場しないので、自分にとって気持ちのいい線が描けるようなデザインを意識したところはありますね。スネークなどのように、モデリングされることが前提で立体映えを考えてデザインしていくキャラクターとはちがって、流れのなかで描きやすいか、絵を描いていて楽しいかどうかが重要だったりするんです。

新川●デザイン案を考えていたころは、スカートをはいた絵も描いたりしましたが、イマイチしっくりこなくて、自然とパンツスタイルに傾いていきました。

新川●このキャラクターも、最初は内山とアイデアを出し合いながらデザインを練っていきました。内山としては、白い研究服とか白衣っぽいスーツを着た、いまよりも研究者らしいスタイルをイメージしていたみたいです。

Zadornov

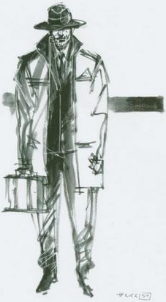
ヴラジーミル・
アレクサンドロヴィチ・
ザドルノフ

新川● KGB のエージェントなので、ひとクセある感じをどれだけ出せるかという点を意識しました。モデリングのさいも、口元を片方だけ上げたり、目つきを嫌らしい感じにしたりと、表情だけで悪いヤツだとわかるようにいろいろ手を入れてもらっています。ちなみに、下まつげが長いのと、アゴが割れているのは、僕の好みです。セクシーな感じがするところがいいですよね。

新川●義手はもともと、単なるグローブという設定でした。パスのポンチョと同じく、敵であることを暗示するキーカラーの赤色をどこかに使いたくて、赤いグローブをはめさせたんです。

■ **Ramon Galvez - Bionic right arm** /ラモン・ガルベスのロボット義手（右手のみ）

右手のみが義手で、左手は生身です。
親指にライター、人差し指に
ガスバーナーが仕込まれています。



新川●最初はエージェントではなく、本当にバスの先生という設定だったので、その時期に描いたイラストは見るからに先生っぽい感じですね。彼の正体がKGBのエージェントであるとか、片腕が義手になっているといった設定が固まってくるにつれて、デザインもだんだん悪人寄りにシフトしていきました。

Coldman

ホット・コールドマン

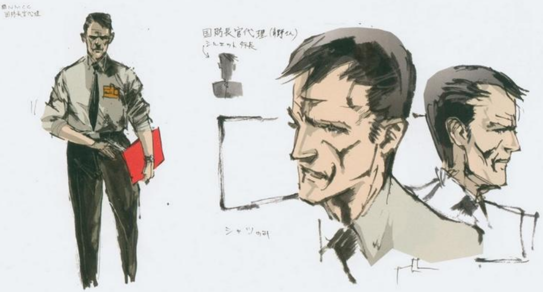
新川●「MGS PW」のキャラクターのなかでは一番楽しく描けました。ハ虫類系というか、絶えず笑っていて引きつったような表情が特徴的で気に入っています。スキンヘッドなので、描くのがラクですしね（笑）。

イメージ
耳が少し大きい。

CIA
いつもニヤケてる。
きれいずきでハンカチで
すぐヨゴレをふきとる。

新川●ハゲ頭のイラストを見た監督から「頭にピースマークの刺青を入れたい」というオーダーがきたんですが、ピースマークが後頭部にデカデカとあるのはさすがにヘンかなと(笑)。それで、かわりのデザインを考えていたときに、「真っ赤なポンチョを着たパスは「赤ずきんちゃん」みたいだから、その敵であるコールドマンの刺青はオオカミにしよう」と思いついて、ピースマークと組み合わせたんです。

新川●カズのサングラスみたいに、何か特徴的なアイテムを持たせるというのは、キャラクターを立たせる手法のひとつなんです。コールドマンも最初は帽子をかぶらせていて、敵側のキーカラーである赤色も帽子の色として使うつもりでしたが、それだと帽子を脱いだときに赤色が画面から消えてしまうので、胸のところに赤いポケットチーフを入れることにしました。



Department of Defense

国防総省関係者

新川●会議室のシーンのアーティストデモはもともと、キャラクターを黒く塗りつぶしてシルエットだけでやりたいと思っていたので、統合参謀本部議長と国防長官代理のふたりは簡単に見わけられるように、顔や服装の輪郭に差をつけています。ちなみに、会議室にいる人たちはスネークの味方ということでネームプレートの色に黄色を使っていますが、統合参謀本部議長に銃を突きつける国防長官代理だけは赤色のファイルを持たせました。

どこにでもいる 40代 弱気な政治家

■ NORAD 司令官

■ NORAD

オペレーター[3]
(ドレス)

オペレーター[2]
(シャツ)

オペレーター[1]
(シャツ うでまくり)

■ NORAD

オペレーター[1]

オペレーター[2]

オペレーター[3]

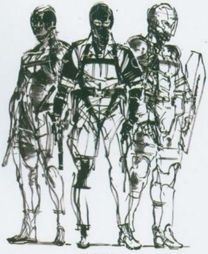
Soldiers

FSLN 兵士/マザーベース兵士/敵兵士

新川●アマンダ一家のラフです。中央にいるのはチコですが、監督から12～13歳くらいだと聞く前に描いているので、背が高くて顔も凛々しいですね。

新川●最初はゲリラ同士が戦うシーンが予定されていたので、部隊ごとに特徴を持たせなくてはいけないということで、帽子の形や顔などのバリエーションをいろいろ考えました。左腕の黒くて細い腕章はゲリラ共通の特徴で、チコも着けています。

新川●マザーベースの兵士が着ているスーツは、スネークのスーツと基本的なデザインは同じですが、マイナーチェンジされた部分もあります。プロトタイプとして開発されたものをスネークが実戦で使用して、そのデータをもとに改良されたあと、正規に量産されたという設定です。たとえばスニーキングスーツは、胸のチューブが増設されています。



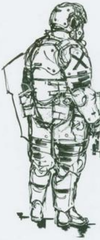
新川●バトルドレスも、スネークが着ているものとほとんど変わりませんが、スネのアーマーが少し変更されていたり、ボディアーマーが追加されていたりします。

新川●マザーベースの兵士がユニフォームをネイキッドにしたときに、スネークと同じように上半身裸になるのはイメージがちがうなと思ったので、専用のデザインを考えています。女性兵士に関しては、裸に直接ハーネスを着けただけのバージョンも用意して、モデリングもしたんですが、最終的にはタンクトップを着た形に落ち着きました。

新川●頭用の防具としてフェイスガードを身につけたときに、暗視ゴーグルをどこに装着すべきかを検証したラフ画です。防具をヘルメットにすれば悩むこともないんですが、それだと一気に正規の軍隊っぽくなってしまう気がして。スネークたちは民間の組織である以上、もう少しライトな感じにしたかったんです。

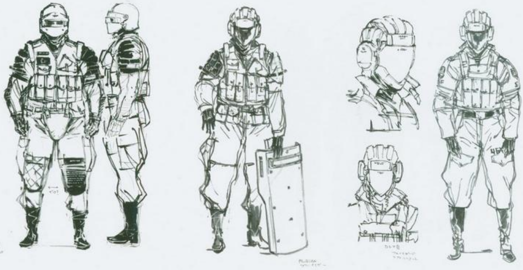
新川●シールドのデザインは、ただの四角だとちょっと芸がないし、機能的でコンパクトな形にまとめられないかと考えながら描きました。紙に描いて切り抜いたものをフィギュアに重ね合わせたりして、ちゃんと急所をカバーできるかどうかのチェックもしています。

新川●敵の兵士に関しては、レベルデザイン班から「こういう敵を出してほしい」といったオーダーを受けてデザインすることが多いですね。ただ、僕のほうからも、この兵士はこんな使いかたをしてみたいとか、あのエリアに兵士を配置するなら装備はこれがいいとか、そうしたアプローチは積極的にするようにしています。

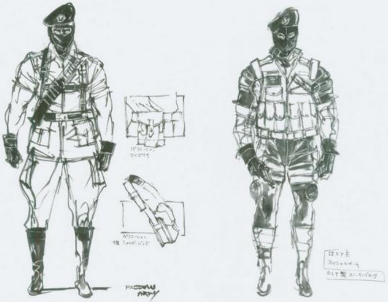


新川●いつも思うんですけど、基地のなかにいる兵士が全員、ヘルメットをかぶってゴーグルを着けていたりしたら「どんだけ臨戦態勢やねん！」って感じがしますよね。なので、自分たちのテリトリーにいることから生じる安心感というか、ちょっとラフな雰囲気を出したほうが、プレイヤーも敵の懐に忍びこんでいる状況をイメージしやすいかなと思い、基地の警備兵はあえて軽装にしています。

新川●敵の兵士はおおまかに分類すると４種類ですが、同じ種類の兵士でも、ゲームが進むにつれてどんどん武装が強化されていく形になっていて、デザインの段階からそれを考慮しています。たとえば、強化兵ならこのイラストのように、最初は一番左の装備で、つぎに弾薬収納用のポケットがたくさんついたベストを着用し、さらにボディアーマーとヘルメットが追加される……といった感じですね。



新川●ロシア兵は、米軍基地を強襲して占拠するくらいだから、かなりのエリート部隊なんだろうというイメージで描いています。ベストを着てネクタイを締めたらエリートっぽく見えるかなと(笑)。自分としては、ネクタイを締めて戦うのはすごくイケてると思ったんですけど、CGモデルで見るとネクタイがあまり目立たなくて残念でした。



新川●当時のソ連軍のデザインって、米国のものと考えかたがちがうせいか、すごくダサいんですよ。でも、そこが逆にかっこいいというか。そういった「ダサかっこいい」感じをうまく表現できたらいいなと思ってデザインしました。冷戦時代のソ連に関してはこまかい資料があまりないので、自分のイメージで比較的自由に描けるのもおもしろいところです。

■ **Maintenance crews**／整備兵

■ **Maintenance crews**／整備兵

新川●開発初期には、敵の基地内にいるさまざまな技術者をフルトン回収するという案があり、非戦闘員もいくつかデザインを起こしています。

■ Prisoners of war/戦争捕虜

■ AI lab workers /AIラボ研究作業員

新川●捕虜の服に書いてある「PW」は、Prisoner of War（プリズナー・オブ・ウォー）の略で、実在する捕虜の服にも、プリントされていたりマジックで書かれていたりするんです。今回のタイトルである、「Peace Walker」の「PW」とシンクロしておもしろいな、と思って入れてみました。

新川●ストレンジラブのラボで働いている研究員の設定画です。生活感とか働いている雰囲気とかが出ると、より盛り上がるかなと思って、内山にデザインしてもらったんですが、最終的にはボツになりました。ちなみに、チームロゴやスローガンは内山の脳内設定で、ゲームにはまったく出てきません（笑）。

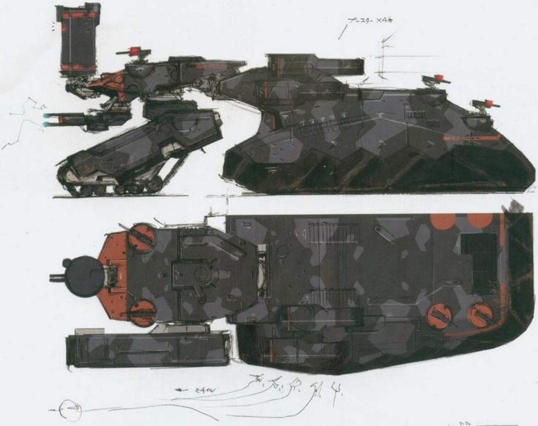
Chapter 3

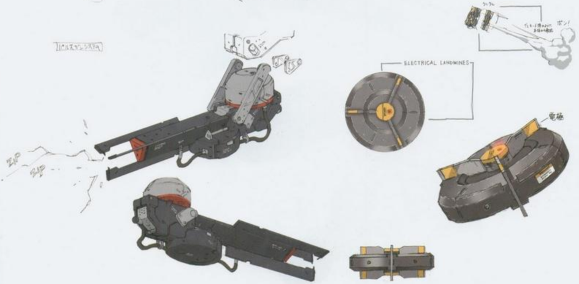
MECHANICS

Pupa

ピューパ

新川●当初はもっとホバークラフトっぽいイメージでしたが、『MGS3』で登場したシャゴホッドもホバー兵器だったことを思い出し、「それならシャゴホッドのデザインを突きつめた形にしてみよう」と考えながら描いていきました。

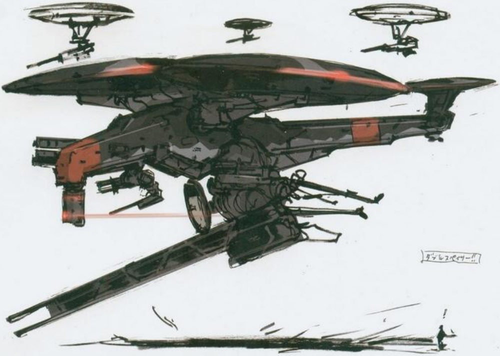

ブースター ×4ヵ

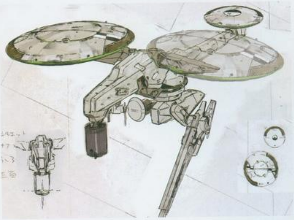

ELECTRICAL LANDMINES
電極
ボン!

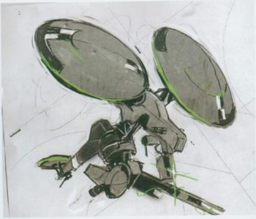
Chrysalis

クリサリス

新川●デザインの出発点は巨大ヘリコプターで、しばらくその方向性で進んでいました。ところが、「ローターを壊すだけで墜落するから、すぐに戦闘が終わってしまってゲーム的にマズイ」との意見が出てきたんです。それなら何にしようかと考えた結果、物語中の時代のころに映画やドラマで流行っていたUFOにしてみました。技術的にはあり得ない兵器ですが、映像的には巨大ヘリよりもリアリティを感じられるかもしれない、との期待もありましたね。

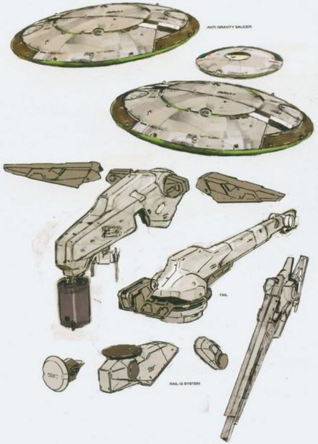


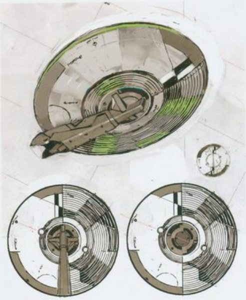


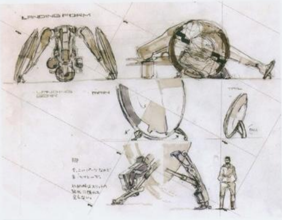


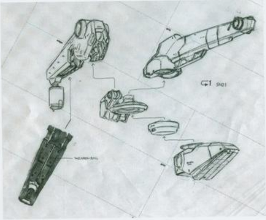
新川●クリサリスは、僕が描いたこのスケッチをもとに、別のアートスタッフにクリーンアップを頼んでいます。ほかのメカについても、基本的にクリーンアップは全部まかせました。

新川●動いたときにおもしろく見えるようにしたかったので、「高速飛行時はわりと固めの雰囲気だけど、停止して攻撃や回避をするときは関節が曲がってフレキシブルに動くイメージ」と伝えてデザインしてもらいました。

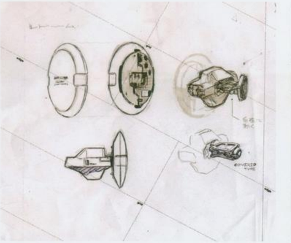


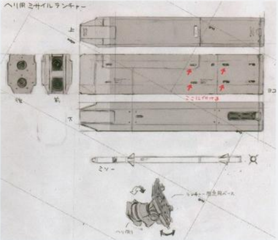


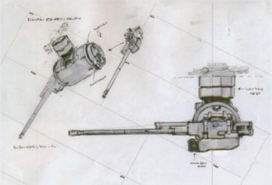


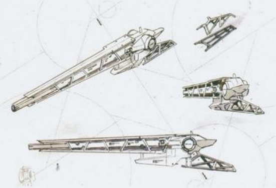


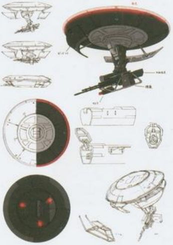
新川●ゲーム中には組みこみませんでしたが、着地するときに円盤から脚が出てくるという構造も考えていましたね。

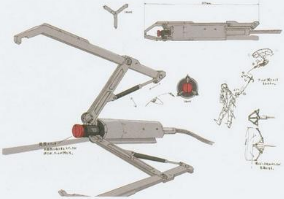












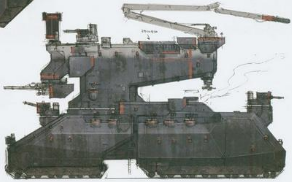
新川●クリサリスは、全体的に現実離れした形状になっているので、逆にこまかいディテールはできるかぎり説得力のあるデザインをしてもらっています。

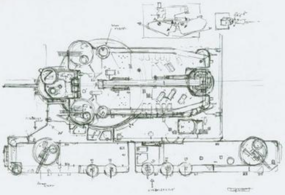
新川●キッドナッパーは石幡がクリーンアップしています。射出アームのギミックは、ウソっぽくならない程度におもしろい動きにしてほしいとお願いしました。

Cocoon

コクーン

新川●上部のアームがうしろに広がって尻尾みたいになり、頭部にあたる部分からは火炎を放射するという、怪獣っぽいイメージで作りました。超巨大戦車って、ゲームではよく使われるテーマですけど、かっこいいフォルムにするのは難しかったですね。





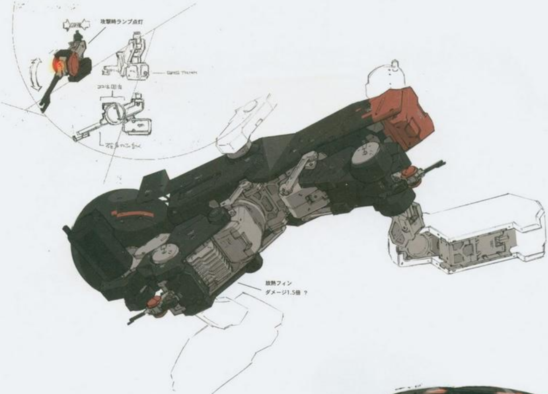
新川●メカのデザインをするときは、こういった図面を起こしてから立体物を作成し、それを見ながらこまかく描きこんでいく方法が一番やりやすいですね。たとえば「MGS4」では、粘土で立体模型を作ってから、細部のディテールを決めていったんです。今回は、図面に沿って仮のポリゴンモデルを組んでもらい、動きの検証をしたあとでデザイン画を描くという流れで進めていきました。

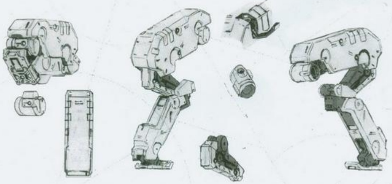
Peace Walker

ピースウォーカー

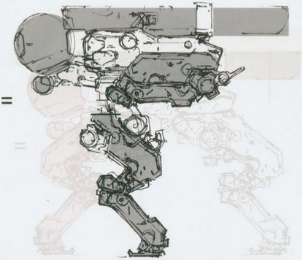
新川● AI 兵器のなかでもっとも苦労したのが、このピースウォーカーです。「MGS」シリーズでは、毎回「メタルギア」という名前で自立歩行型兵器をデザインしていますが、機能だけでなく、実際のゲームでどんなふうに戦うのかをイメージしながら作っていく必要があるので、とても神経を使いますね。

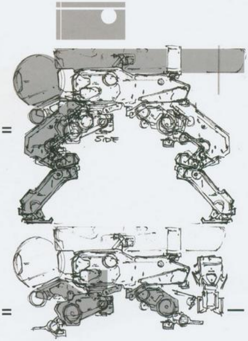
新川●ピースウォーカーのデザインは、「どちらが前なのかわからない兵器にしたい」とのコンセプトで考えていきました。あとは、巨大感やインパクトを表現する目的で、大きな目玉のようなヘッドパーツを載せています。

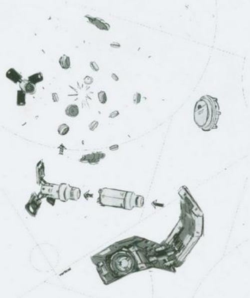


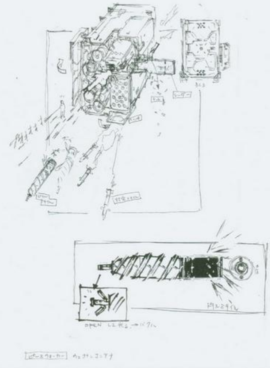


新川● AI 兵器はすべてフィギュアが市販されていますが、ピースウォーカーのフィギュアの脚部は関節がグルッとまわるので、正しい向きが少々わかりづらいと思います。実物をお持ちのかたは、この絵を見て調節してください(笑)。









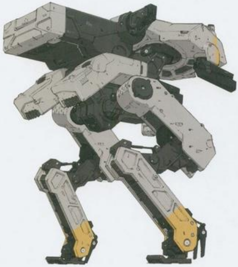
新川●最初の設定では４足でしたが、前脚を折りたたんで２足歩行にできないかと思って試しに描いてみた結果、２足の形態でも登場させることになりました。

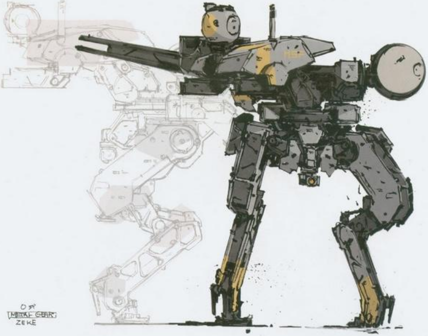
新川●メタルギアにどういった武装をさせるかについても、毎回悩むところです。ある程度デザインを完成させてポリゴンモデルを作ったあとに、「こんな武器を使わせたい」と言われて修正することが多いんですよ。その対策として今回は、武器が詰まったウェポンコンテナをユニットとして用意し、あとからどんな武器でも載せられるようにしました。

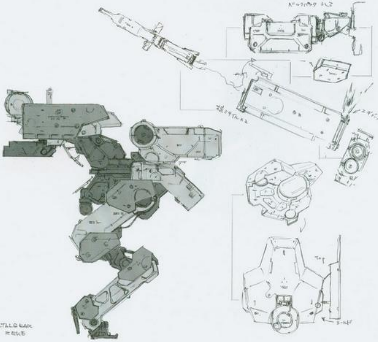
Metal Gear ZEKE

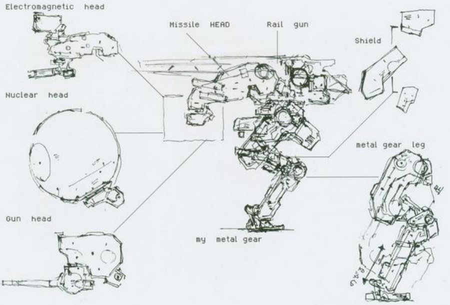
メタルギア ZEKE

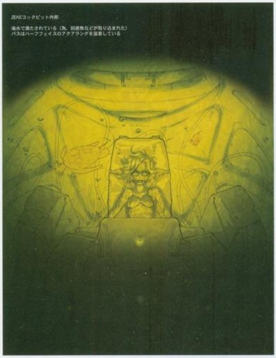
新川● AI 兵器のパーツをメタルギアZEKE に換装させる仕組みは、あとからつけ足したものです。僕はプラモデルが好きでよく作りますが、別のキットのパーツをくっつけたりするのが楽しいんですよ。その発想を取り入れて、パーツやカラーリングをカスタマイズできるようにしました。すでにほかの AI 兵器のデザインは完成していたので、パーツを組みかえたときのバランスを取るのに多少苦労しましたが、おもしろい仕掛けに仕上がったと思います。




METAL GEAR
ZEKE

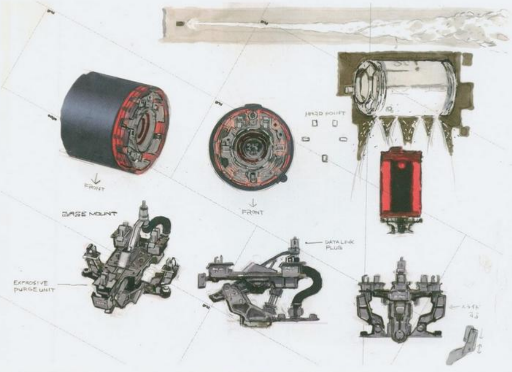

METALGEAR
ZEKE





新川● AI 兵器は激しい動きによって多大な慣性がかかるので人が乗りこめないんですが、メタルギアZEKE はコックピットに水を満たすことで慣性による衝撃を吸収している、という設定です。もともとは、「メタルギアZEKE に搭乗するパスは水着で H 型ハーネスを装備した姿にしたい」と提案したときに、監督から「水着になる理由がほしい」と言われたのを受けて、このような仕様になりました。

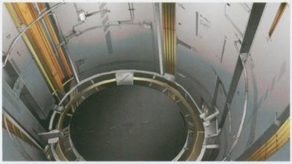
新川●パスが使うアクアラングのデザイン案です。いくつか候補がありましたが、あまり顔が隠れない一番上のものが採用されました。

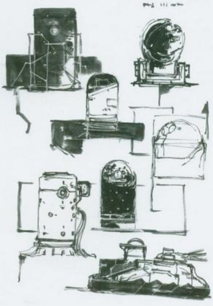


AI pod

AIポッド

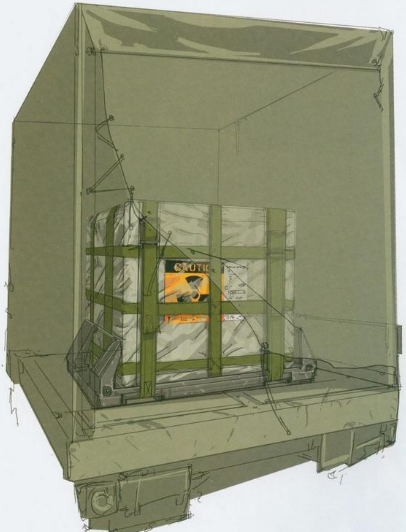
新川● AI 兵器との戦闘後に内部へ乗りこむことは当初から決まっていたので、すべての兵器に同じ形の AI ポッドをつけて、内部構造を共有できるようにしました。同時に、AI 兵器であることを示すアイコンの役割も持たせています。ただ、内部でスネークが動きまわれるサイズにしたら、ポッドが結構大きくなり、それに合わせて AI 兵器自体のスケールも巨大になってしまいましたね。





新川●最初に僕が AI ポッドのイメージとして描いたラフです。これをもとに、別のアートスタッフが細部までこだわってデザインを起こしてくれました。

■PW用核弾頭/運搬時の梱包イメージ

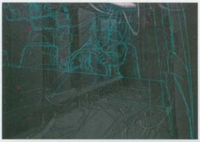


Vehicles

車輌

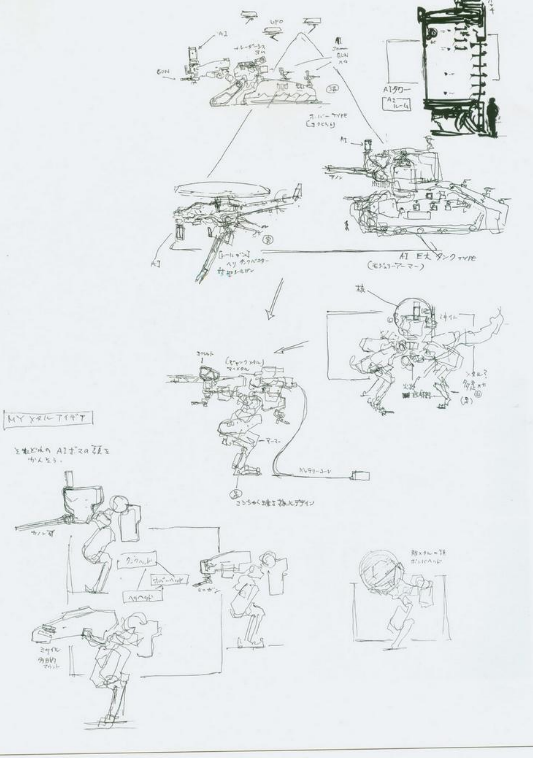
新川●核弾頭の梱包は内山がデザインを担当しています。トラックのナンバープレートは、最初の企画段階では意味のないランダムな数字でしたが、それだとおもしろくないのでいろいろとバリエーションを考えました。なかには未使用のものもあります。

Drストレンジラブが乗用する「ハイテク・バン」



ストレンジラブ・バン　車内イメージ
PWモニター用の機材が詰め込まれ、ケーブルだらけになっている。
ストレンジラブが太陽光を嫌うため、バンの窓は遮光ガラス。車内も暗い

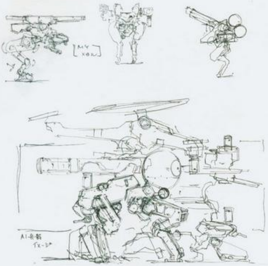
新川●ストレンジラブのバンも、内山のデザインによるものです。最初に「現金輸送車みたいな感じ」とだけ伝えて、自由に作ってもらいました。車内がケーブルだらけなのは、実際のゲーム画面ではほとんど映りませんが、想像をふくらませて描いてくれました。

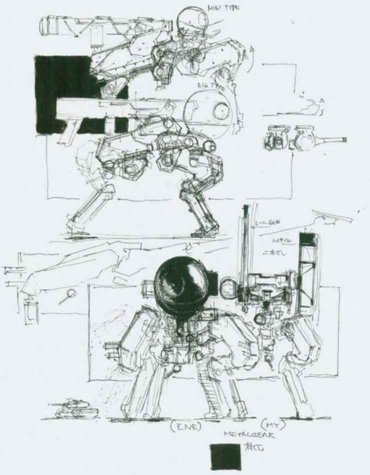


Rough Sketch

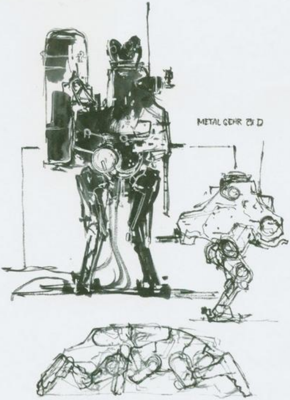
ラフスケッチ

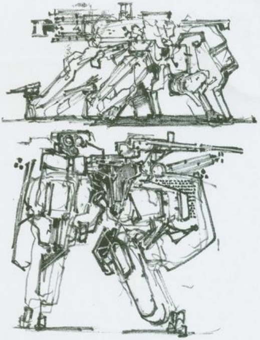
新川●監督から提示された「AI 兵器」というキーワードをもとに、どんな形の敵がいたらおもしろいかを考えていた当時のメモ書き程度のスケッチです。戦車やホバークラフト、ヘリコプターといったアイデアが出てきて、そこから陸・海・空の３タイプにすることが決まり、それぞれの兵器をブラッシュアップしていきました。

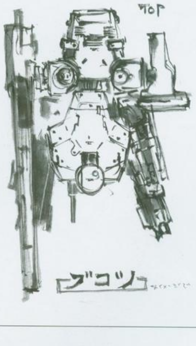




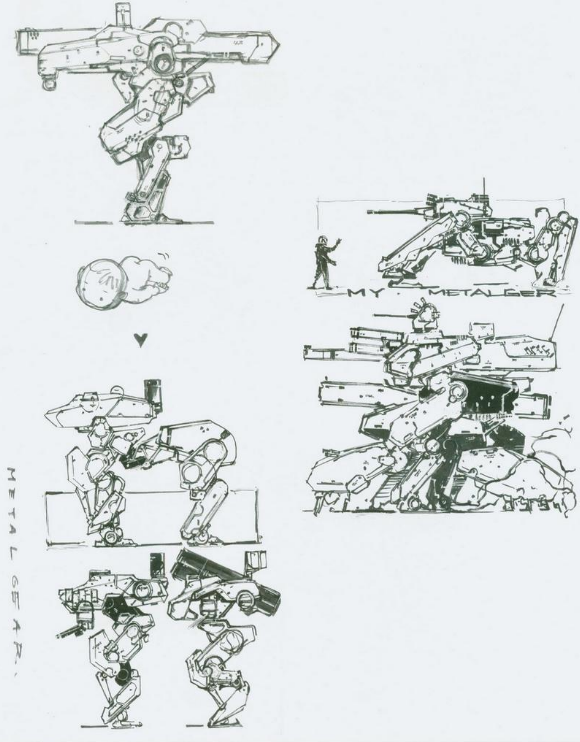
新川●これを描いたころには、すでにピースウォーカーのイメージが「4足で巨大な目玉のようなものがついている」と固まっていて、大きさのバランス調整をしていました。ピースウォーカーとメタルギアZEKEがガチンコで対決するとどうなるか、みたいな構想も思い浮かべたりしましたね。



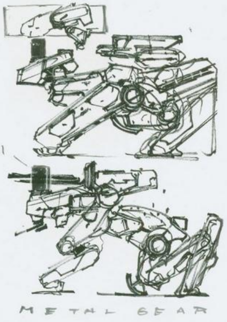


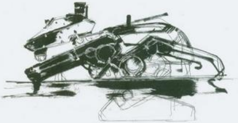


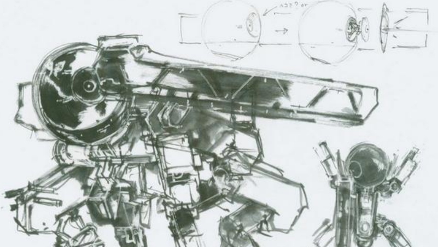
新川●ピースウォーカーやメタルギアZEKE をどんなデザインにするか試行錯誤していた時期には、たくさんのラフスケッチを描きました。たとえばこれは、MSX 時代の『メタルギア』シリーズに登場したメタルギアの雰囲気にするのはどうだろう、と思いついたときのものです。



新川●未来感がちょっと強すぎる印象になってしまったラフスケッチですが、頭のパーツはクリサリスのデザインに活かしました。下の赤ちゃんの絵は、なぜ描いたのか覚えてないです（笑）。おそらく、4足でズルズル歩く動きをイメージしていたんじゃないかな？

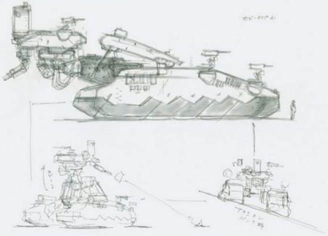


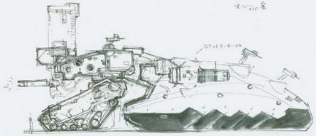


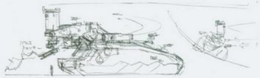


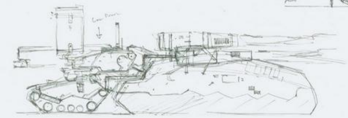
新川●脚の数がまちまちだったり、ホバーっぽくなっていたりするのは、どんなフォルムにするか迷っていたころの絵だからです。イメージを固めるために、いろいろな形のものを描きまくっていました。こういったスケッチは、実際に手を動かしている時間は短いんですけど、アイデアを練っている時間がかなり長くなりますね。

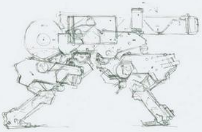
新川●このラフスケッチでピースウォーカーのデザインがほぼ決定となり、以降はディテールなどを詰める作業に入っていきました。



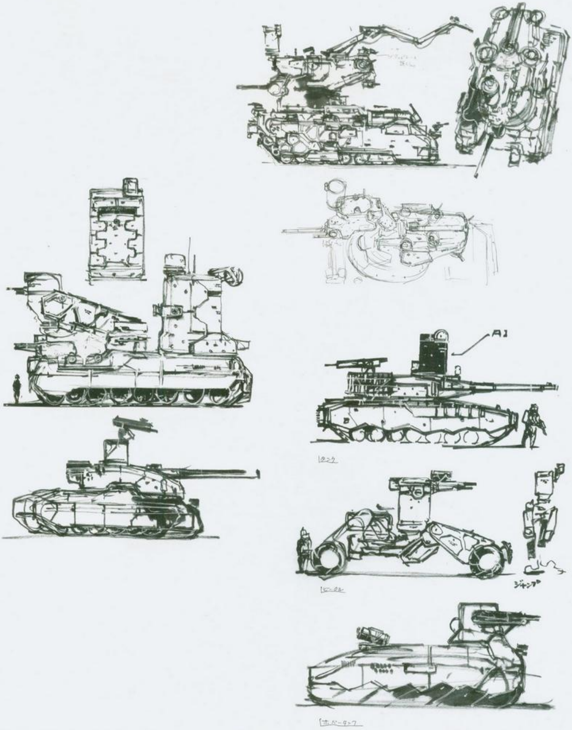




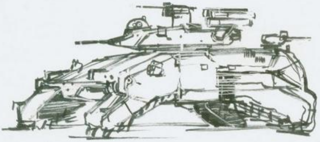


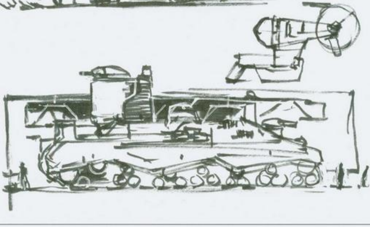


新川●ホバー戦車というイメージだったころのビューバのラフデザインです。「前後でセパレートさせて、おもしろいアクションを見せられないかな」と考えていました。



新川●このあたりは、開発のごく初期に描いたラフスケッチです。当初は、戦車や装甲車といった通常の兵器にもAIが搭載されているという企画案もあり、それにもとづいてさまざまな種類の兵器を描いていました。

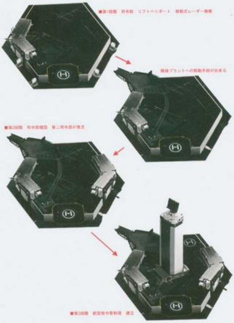




Chapter 4

BACKGROUND

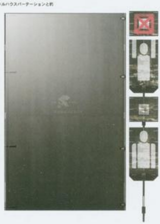
■ Plant control Center/ 司令塔プラント

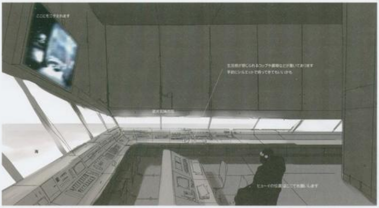


Mother Base

マザーベース

内山●物語が進むにつれて拡張していくとのコンセプトに沿ってデザインしました。はじめは四角形のパーツが増えていき、さらに発展すればパーツが六角形に変化します。企画当初は、パーツごとに分離して移動したり、潜水したりといった案もありましたね。





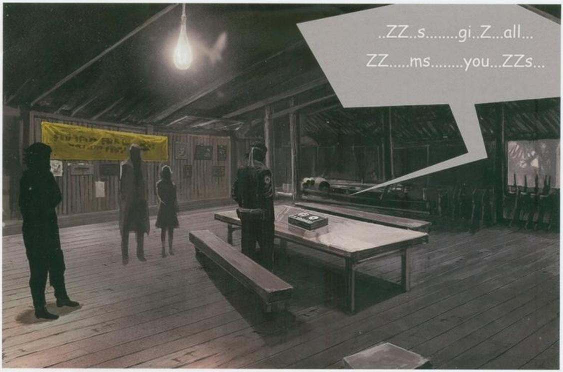
新川●さまざまな形状のキルハウスで射撃訓練ができる、というアイデアもあったため、障害物を自由に組み合わせてマップを作れるように、シンプルなデザインにしてもらいました。
内山●マザーベースが洋上にあるので、設置物には床に固定する装具をつけてあるのが、ひそかなこだわりです。

石橋●アーティストデモの指定用として描いたもので、この絵に合わせて、デモ内での人物やモニターの位置などが決められています。

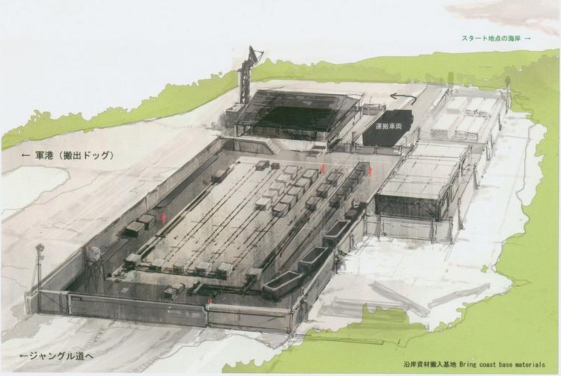
Barranquilla

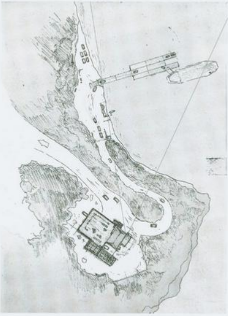
バランキア沿岸

内山●監督からは、「ボロボロの掘っ建て小屋で、立て看板を置いてほしい」と依頼されました。当時は、冒頭のスネーク登場シーンの内容が決まっていなかったので、「スネークが手すりに上着をかけて、その上着にカメラが寄っていくと軍隊のマークが映し出される」という流れを自分で想定していました。



内山●小屋内部のイラストは、初期のころに描いたもので、テーブルの上にあるのがカセットタイプではなくオープンリールのデッキになっています。照明は、私の好みで裸電球にさせてもらいました。





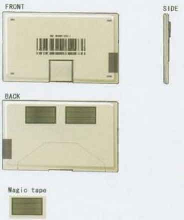
Caribbean Coast

カリブ海沿岸

内山●実際のポリゴンマップとアーティストデモとの統一を図るために描き起こした地図です。これをもとに、扉の場所やスネークが移動する方向、テラスから見える軍港の位置関係などのつじつまを合わせました。

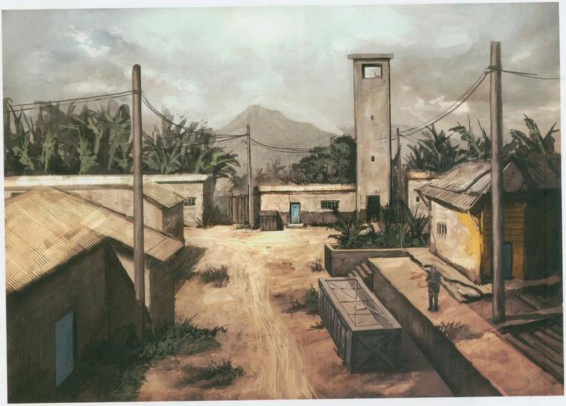
■残量放射能測定フィルムバッジ/film badge

フィルムバッジ:
外部被ばくに対する個人の被ばく線量を測定するために、写真乳剤の感光作用を利用した個人線量計
Film badge. In order to measure the individual dose for external exposure,
using a personal dosimeter sensitive photographic emulsion effect



内山●アーティストデモ作画担当のアシュレイ・ウッドさんのタッチを、ちょっと意識しています。この絵をもとにして、アシュレイさんにデモ用のイラストを描いていただきました。

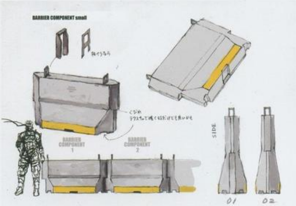
内山●シナリオがだんだん固まっていったころに、「フィルムバッジが必要になった」と言われて、あわててデザインした覚えがあります。アーティストデモでチラッと映るだけなので、あまり凝った形にはしていません。

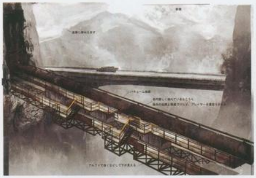


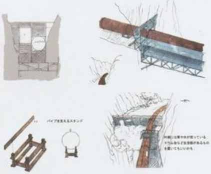
Volcan Irazu

イラス山

石幡●参考用として中南米の村の写真を集め、イメージを固めてから描きはじめたイラストです。ゲーム的なことも考えて、身を隠すためのコンテナなども描き加えました。家の扉を青くしているのは、捕らわれたチコを捜すときの目印になるようにするためです。

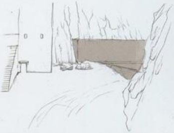






石橋●新川ADからの要望で、あえて新しいデザインにしています。このバリケードは、軍が持ちこんだ資材なので、さびれた村のなかでは浮いた存在になるように心がけました。
新川●ただ、このままだと非常に頑丈そうに見えることから、最終的にはキズをつけたりして、爆弾で破壊できそうな外見になるように調整してもらっています。

新川●火口内基地へ潜入する感覚を出すために、奥にある本道ではなく、水か何かを基地へ供給するパイプの補助橋を裏道として利用する体裁にしてもらいました。
石橋●同じパイプが別のエリアにも通っていることで、ふたつのエリアがつながっている感じを演出できればと考えていました。

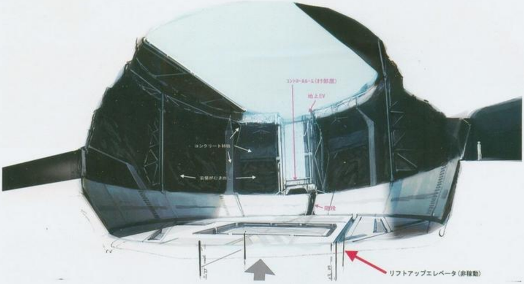


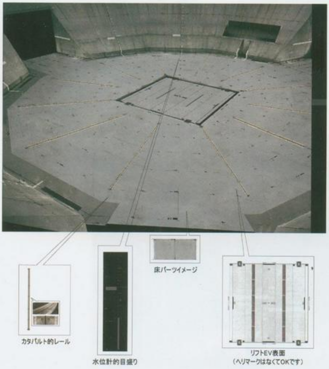
突き当たりにコンクリートの近代的なエントランスがみえるようにして奥に基地があることを匂わせます

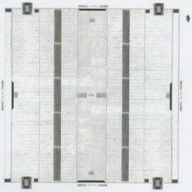
石幡●この砦は、もともとあった遺跡を利用して、軍が検問を設けているイメージです。シナリオの都合上、道の曲がる方向を逆にしたいとのことで、ゲーム中ではイラストを左右反転させた形になっています。最初は、基地に入っていくトラックに隠れながら進んで検問を突破する、というアイデアもありました。

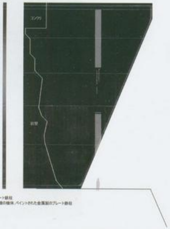
新川●移動物に隠れながら潜入するのは、昔からやりたいと思っている企画なんですが、いろいろな問題があり、断念しているんです。今後実現させるのが夢ですね。

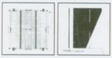
内山●新川ADのスケッチに着色をほどこしたものです。これをもとにして、ホバー移動兵器(ビューバ)と戦うステージが形作られていきました。場所としては、火山の火口内に位置しています。



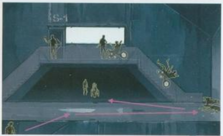


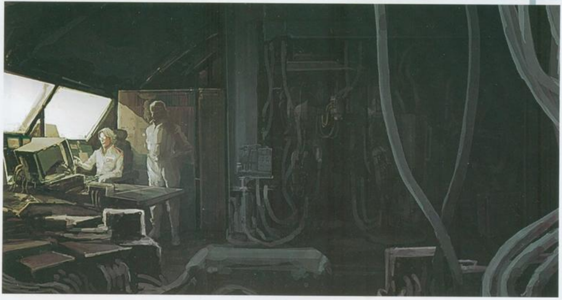






内山●これらの絵は、ポリゴンモデルに貼りつけるテクスチャーを作るために描いた、こまかい部分のデザイン画です。





内山●アーティストデモで使ってほしいアングルの指定用として用意したイラストです。自分としては、スネークが手前側から現れるイメージで描いたのですが、ゲーム中では物語の流れに合わせて奥から走ってくることになりました。

内山●当初の設定では、床にたくさん荷物を置くように言われていました。でも、それだと車イスが通れなくなるので、すっきりと片づいた状態に変更したんです。
石橋●ちなみに、この絵が使われているアーティストデモでズームしていくと、物陰に隠された、あるものが見えますよ。

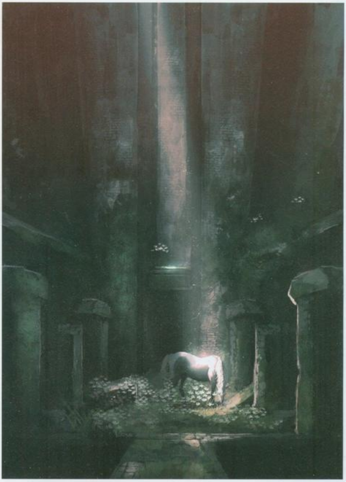
Central Heredia

エレディア中央

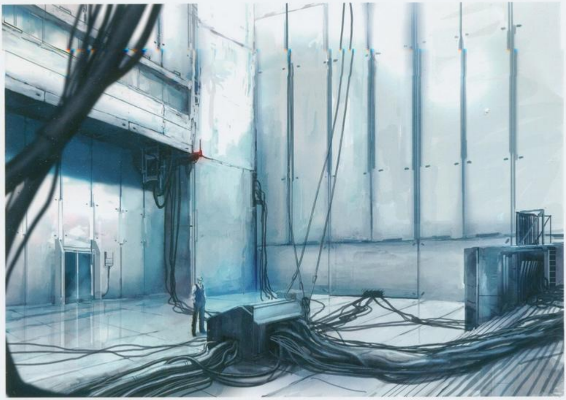
内山●最初に「遺跡では飛行兵器と戦う」と聞いて、霧に包まれたイメージにしようと考えました。敵が霧のなかから現れて、攻撃後にまた霧のなかへ隠れるというシチュエーションを作りたかったんです。

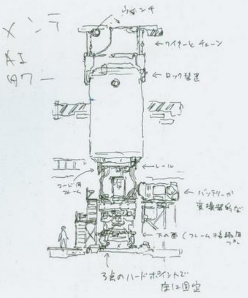
新川●遺跡に霧がかかっている設定にしたので、その手前にあるジャングルのマップでも、遺跡へ近づくにつれて少しずつ霧を濃くしてあります。

■遺跡手前/鳥類学者に出会う

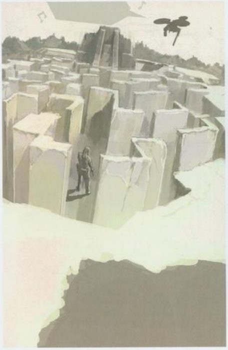


石幡●花の咲いている空間に上から光が差しこみ、ザ・ボスの愛馬だったアンダルシアンがいる、という設定に沿って描きました。地面の白い花は、「MGS3」のラストでザ・ボスと戦った場所に咲いている、オオアマナという種類です。



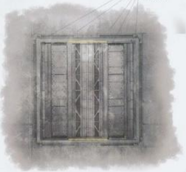


石橋●サーバーが階段状に並んでいて、その上にAIポッドを祀っているという、祭壇のようなイメージで描いています。うしろの壁は、AIポッドを搬出できるように十字型に開く扉になっている、とも考えていました。



石橋●遺跡のデザインをはじめる前に、クリサリスとの戦闘イメージを固めるために描いたイラストのうちの1点です。当初は、クリサリスが体当たりして遺跡を壊していくというアイデアがあったんですよ。

内山●迷路状のマップでクリサリスと戦うのもおもしろいかなと思ってこれを描いたんですが、レベルデザイン班から速攻でNGが出てしまいました(笑)。

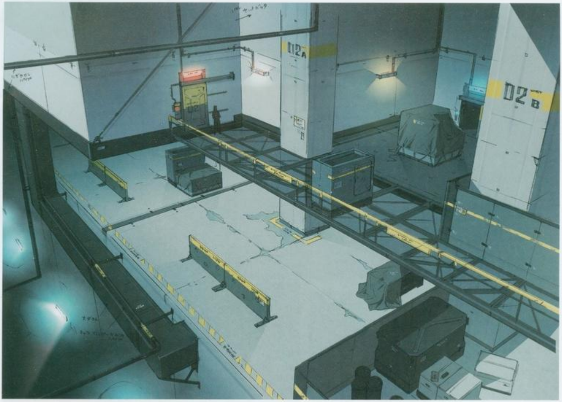


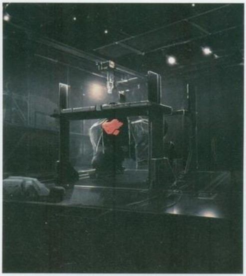
Mine Base

採掘場偽装基地

石幡●最終的には露天掘りの採掘場になりましたが、最初は採石場にしようと思い、このイラストを描きました。採石場だと、岩肌が垂直に切り取られているから、ポリゴンモデルを作るのがラクになるかなと考えていました。

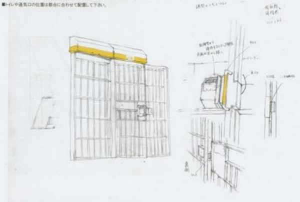
石幡●夜に、ワイヤーで固定されているピースウォーカーが、ワイヤーを切りながら起動する場面をイメージしたイラストです。「もしゲーム中で採用されたら、どんな動きをするのか」まで想定しつつ描きました。



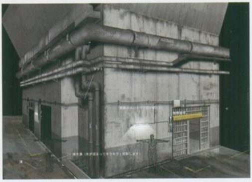


新川●今回僕が描いた、唯一の背景設定画です。左下のダクトは、ゲーム的には「身を隠しながら進める足場」という意図で用意されていますが、「なぜそこにそんな足場があるのか」について納得できる理由を考えた結果、ダクトにしました。さらに、そこから落ちないための手すりのかわりとして細いパイプをつける、といった工夫もしていますね。背景のデザインは、どれだけ現実味を出せるかが重要なので、身を隠すための障害物なども、その場になじんだ物体になるように心がけています。

■向こうの独房にはベッドのフレームが立てかけてあります。小物などで部屋の違いを出すといいと思います。
■トイレや通気口の位置は都合に合わせて配置して下さい。

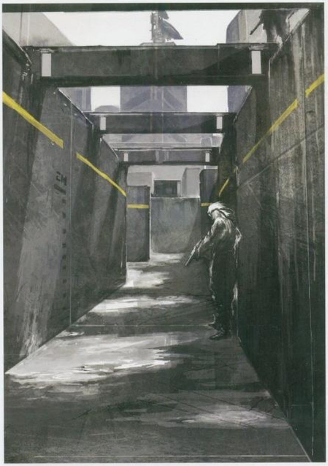


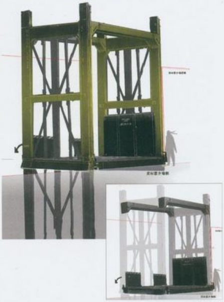
石橋●最初は、電気ショックを与える道具としてデザインしたのですが、日本版ではくすぐって笑わせる装置に変更されました。
内山●変更すると決まる前にアーティストデモのボイス収録は終わっていたので、スネークが笑いまくるボイスを改めて録り直したんですよ。



石橋●これまでのシリーズ作品で出てきた独房とはちがう印象にしたくて、「洪水を防ぐための地下放水路を利用して作られた独房」という設定を考えました。だから、通路の天井が上のほうまで抜けていて、地面にはあちこちに水たまりがあるんです。

石橋●イラストを描いた時点では、独房制御室にある機械類を古めのデザインにしていました。実際のゲーム中では、もっと近代的なコンピュータに変更されています。



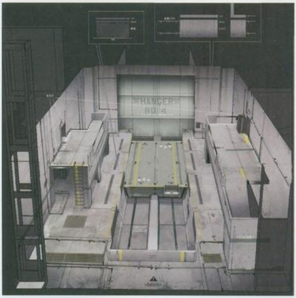


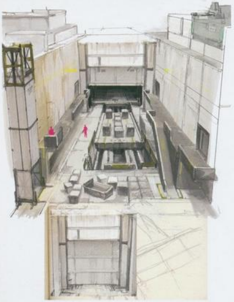
U.S. Missile Base

米軍ミサイル基地

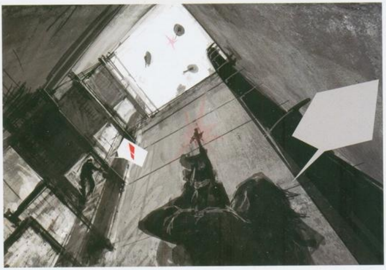
内山●ミサイル基地のデザインに取りかかって最初に描いたイラストです。「裏口から隠れて潜入する雰囲気にしたい」と新川ADから言われたので、排水溝を通っていくイメージで描きました。基地全体のコンセプトとしては、エリアごとに高低差を激しくして、同じ基地内とは思えないくらいに印象を変えてあります。

内山●中央奥に通信塔が描かれていますが、これは「つぎの目的地がかならず見えていてほしい」という監督からの要望によるものです。ここにかぎらず、ゲーム中の要所要所で、目指すべき場所を見せるような工夫を組み入れました。ゴールである貨物リフトが黄色いのも、そのためです。



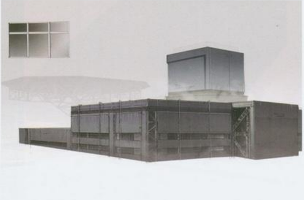


内山●地下のメンテナンスドックは、基地の近くにあるニカラグア湖から水を引き入れて軍艦を修理する場所にしようと考えながらデザインを進めていました。でも、「軍艦が湖に出ても軍事的に意味がないのでは?」と指摘されて「あ、そうか」と気づき(笑)、戦車などをメンテナンスする施設に変えたんです。左右にある2階部分は、高低差を使った遊びを入れたいとの依頼を受けて、あとからデザインをつけ足した場所ですね。



内山●資材を入れるコンテナと、戦車の下に置いて空間を作るためのコンクリートブロックです。コンクリートブロックは、スネークが隠れたり乗り越えたりできるように、実際に使われているものとは大きさを変えました。

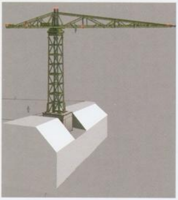
内山●当初は、メンテナンスドックから屋上へ行く途中の階段も、ひとつのエリアとして用意する予定でした。そこでの戦闘イメージとして描いたのが、このイラストです。

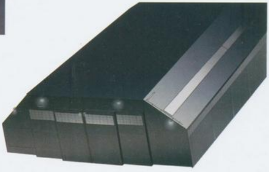


内山●ヘリポートから地下駐車場へつながっている資材搬入路のようなイメージで描いた絵です。「この通路の途中に、地下の司令室へ行けるエレベータがある」という想定だったのですが、実際には司令室の位置は建物の最上階になり、結果的にこの場所はカットになりました。

内山●上部に突き出た白っぽい部分に司令室があります。本当は、この部分はレーダーの格納庫のつもりでした。

石幡●管制塔司令室の内部は、スネークが敵に囲まれるシーンを表現するために、部屋を半円状にして、2階部分にはキャットウォークを設置しました。中央には壇を設けて、コールドマンとザドルノフのやり取りが見栄え良くなるようにしています。



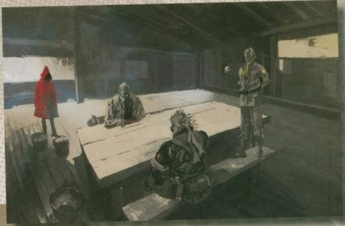


内山●「ピースウォーカーとの戦闘は、湖に面していて格納庫などが建ち並ぶ滑走路で行なう」と言われて、このようなイラストを描き起こしました。空が曇っているのは、時間帯を明確に示さないためと、ピースウォーカーが巨大なシルエットとして目の前に立ちはだかる状況にするためです。

内山●開発初期に背景のイメージを固める目的で描いたイラストです。戦闘後、湖へ沈んでいくピースウォーカーにスポットライトが当たるような演出を行なうために、雲間からもれる光を描きこみました。
新川●以前から、現実味のあるものと対比させることでメタルギアの巨大さを表現したい、と思っていたんです。そこで今回は、怪獣映画によくある、建物の陰から敵が姿をのぞかせるようなシチュエーションを作って、スケール感を表してみました。いつか実在の都市をそのまま再現して、そこで巨大なメタルギアと戦うゲームを作りたいですね。

Chapter 5

ARTIST DEMO



PROFESSOR GALVEZ COMES FROM COSTA RICA'S UNIVERSITY FOR PEACE.

序章

THE CARGO.
WHERE'S IT HEADED?
WHAT IS IT?!

TJ-CHRYSALIS 6000,
PROCEEDING TO SECURE
TARGET FIVE HUNDRED...

YOU'RE HIS DAUGHTER?
THEN THAT MAKES YOU
HIS DELEGADA,RIGHT?

第一章｜軍隊なき国家

I WILL TAKE MY OWN LIFE
BEFORE I SELL OUT
MY COMPAS
UNDER TORTURE!
TAP TAP TAP TAP TAP TAP TAP TEP TAP
JUST A MINUTE!
THIS ISN'T WHAT WE AGREED ON!

WELL,THERE WAS ANOTHER WOMAN.
BUT I NEVER SAW HER IN PERSON...
BECAUSE,YOU KNOW...
THE BLINDFOLD...
OH,YES... SHE OFTEN SANG...

I'VE NO USE FOR FABRICATIONS...
I WANT THE TRUTH...
THE BOSS' LAST WILL.

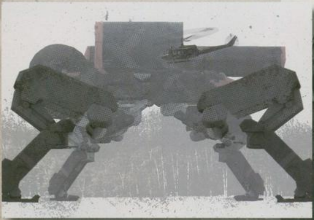
THE ONLY THING
WE CAN BELIEVE IN
WITH ABSOLUTE CERTAINTY...
...IS THE MISSION,JACK.

ANSWER ME,
DID SHE OR DID SHE NOT DIE
FOR HER COUNTRY?

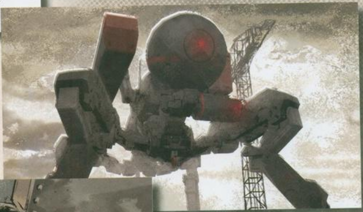
THE MAMMAL POD
IS FINISHED.
PEACE WALKER'S
ACTIVATION SEQUENCE
IS COMPLETE.

BUT YOUR SILENCE
WAS EXACTLY THE ANSWER
I NEEDED.

SHE'S OUR CLIENT.
WE HAVE TO PROTECT HER.
SNEAKE,
DON'T LET PEACE WALKER
GET AWAY!

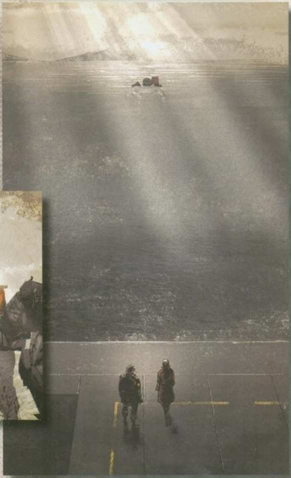


YOU SAVED MY LIFE.
YOU'RE THE HEROES,HERE.



IN THE END,
IT'S NOT THEIR LIVES
THAT PEOPLE VALUE MOST...
IT'S THEIR REPUTATIONS!

...MAY GOD HAVE MERCY IN OUR SOULS.



THERE'S NO PEACE TO BE FOUND, ANYWHERE.
AND SO WE CAN ONLY KEEP ON HOPING...
HOPING FOR THE ILLUSION WE CALL PEACE.

THERE'S NO "HAPPILY EVER AFTER"
WAITING FOR YOU AT THE END.
UNLESS... YOU OBEY THE WILL OF CIPHER!

THE PEACE SIGN IS
THE "V" OF VICTORY!
SAY PEACE!

LISTEN TO ME, BIG BOSS...
AS LONG AS YOUR ARMY IS NEEDED,
THE WORLD WILL NEVER KNOW TRUE PEACE.

ARE YOU
ASKING ME OUT,
DOCTOR?

❶火を貸すザドルノフ

❷パスとザドルノフ

❸襲撃されるスネークたちの基地(1)

❹襲撃されるスネークたちの基地(2)

❺襲撃されるスネークたちの基地(3)

❻ザ・ボスの写真を発見

❼米傭兵とFSLNの戦闘

❽AI兵器襲来(1)

❾AI兵器襲来(2)

Image Board

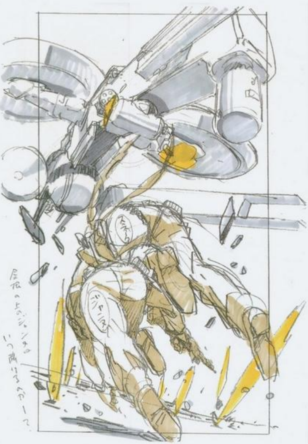
イメージボード

西村●アーティストデモのイメージボードを描いたのは、シナリオが改稿途中の段階で、まだ正式な絵コンテの作業に入れない時期でした。狙いとしては、物語中のシチュエーションを視覚化し、ポリゴンによるデモシーンとはちがった2Dイラストならではの表現方法を探る、といったところでしょうか。これらの絵を見れば、最終的なアーティストデモになるまでに修正や削除が行なわれた場面を読み取れると思います。

❶ライターを探すスネークに、ザドルノフが火を貸すシーンです。下側の絵には、スネークの目元のインサートと吹き出しの表現を入れました。

❷パスの傷を確認する場面は、当初はパスが自分で服をはだけて見せる展開でしたが、完成版ではゲーム特有のインタラクティブ表現が活かされました。下側の絵は、ザドルノフが義手のギミックのひとつだったライトを披露しているところですが、本編には残っていません。

⑩AI兵器襲来(3)



⑪AI兵器襲来(4)

⑫AI兵器襲来(5)

⑬AI兵器襲来(6)

⑭AI兵器襲来(7)

⑮ジャングル内の様子

③~⑤準備稿の段階では、パスからの依頼を受けたあとに、基地の襲撃シーンと、スネークたちが移動する描写がありました。

⑥上側の場面は、ゲーム中に似たシチュエーションがありますが、壁に貼られているのはザ・ボスとストレンジラブの写真です。ザ・ボスらしき声が録音されたテープのアイデアは、あとになってから提示されたものでした。下側は、ストレンジラブの研究所を確認するシーンで、実際の物語ではもっと先の状況になります。

⑦侵攻してきたアメリカ傭兵とFSLNが戦うというシーンですが、本編ではカットされました。

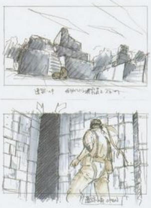
⑧~⑭アマンダとの出会いからAI兵器との初遭遇につづく場面です。これを描いた時点では、アマンダのデザインが未定で、チコもまだ存在していませんでした。アマンダとのやり取りも、完成版とはまったくちがっていますね。当時は、デモ用としてどれだけの量の絵を用意すればいいのか見当がつかず、やみくもに描いていた記憶があります。とくにアクションシーンは、イラストをどこまで動かせるかわからなかったので、書き文字やエフェクトでカバーしようかとも考えていました。

⑮上側の列車脱線シーンは、アーティストデモからは削除されました。下側の絵は、アメリカの傭兵が物資を運ぶシチュエーションがあると聞き、「ジャングルだから人力で運搬するのだろう」との自分の誤解で描いたものです。ゲームではトラックでの運搬になっていますね。

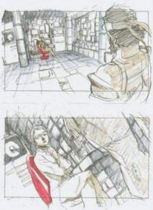
⑯ヒューイの研究室にて

⑰ジャングルの滝

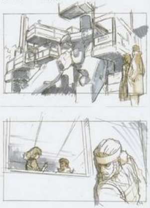
⑱ストレンジラブのラボ(1)



⑲ストレンジラブのラボ(2)



⑳格納庫への潜入(1)

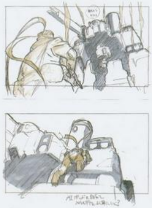


㉑格納庫への潜入(2)

㉒拷問されたスネーク

㉓ピースウォーカーを登る(1)

㉔ピースウォーカーを登る(2)



⑰この滝は、ジャングルのなかで戦闘ヘリと戦うステージに名残があります。

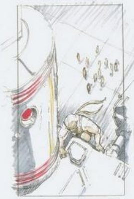
⑱～⑲遺跡内にあるストレンジラブの研究施設ですが、設定が未定だったので、実際のゲームとは大幅に異なっています。当時は、ザ・ボスの愛馬アンダルシアンが登場する予定もまだなかったはずです。

⑳～㉑ピースウォーカーの格納庫でスネークが捕まるシーンです。ザドルノフとパスが密会しているのが、完成版のアーティストデモとの最大のちがいですね。ピースウォーカーも、仮デザインとして描きました。

㉓～㉔活動を停止したピースウォーカーを、スネークが登っていく段取りを描きましたが、ゲーム中ではテンポ優先でカットされています。

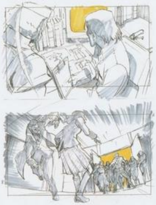
㉕ピースウォーカーを登る(3)

㉖ピースウォーカーを登る(4)



㉗撃たれるコールドマン

㉘援軍の到着



㉙正体を現したパス(1)

㉚正体を現したパス(2)

㉗米軍ミサイル基地では、ザドルノフがコールドマンを直接撃ち殺す展開も予定されていました。

㉘上側の絵は⑱と同じく、ヒューイの研究室で説明を受けている様子です。下側の絵は、本編にも同じシチュエーションが残っていますが、当初はこの時点ですでにパスの正体が判明していました。

㉙～㉚真のエンディングに向けてのシーンです。㉙の上側は、米軍ミサイル基地で予定されていたカットで、パスがザドルノフを撃ち殺すという衝撃的な展開が考えられていました。㉙の下側と㉚は、メタルギアZEKEのコックピット内部の様子です。水に満たされた対衝撃コックピットにパスが水着で乗りこむという設定がすでに固まっていたので、ロボットアニメのようなイメージで描き起こしました。ちなみに、水着姿なのに装備品を身につけているのは、新川ADの描いたデザイン画に合わせてのものです。

ジャングル全景からスネークたちの基地へ

Trial Version

試作バージョン

新川●以前発売した「MGS バンドデシネ」というデジタルコミックで取り入れていた、アシュレイさんのイラストがアニメーションする手法を「MGS PW」でも採用することになり、最初に検証用として 30秒くらいの試作版のデモを作りました。そのときに用意したのが、ここに掲載している素材です。作業の流れとしては、はじめに絵コンテを描き、画面のレイアウトを決めてからキャラクターや背景を作画し、彩色を行なって映像に組み上げました。これらの素材を、みんなで協力して数日で作り上げたんです。

タバコを吸うスネーク

CQC 訓練をする軍隊兵士

パス登場

Chapter 6

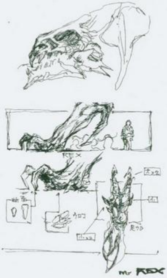
OTHER WORKS

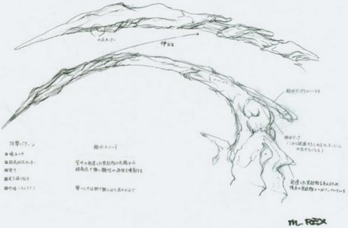
Gear Rex

ギアレックス

内山●カプコンさんの「モンスターハンター」とのコラボレーションについては結構早い段階から話が出ていて、モンスターは長い期間をかけてデザインしました。せっかく「MGS」シリーズに登場させるなら、過去の作品に出てきたメタルギアのモンスター版だとおもしろいのでは……というところから考えていき、最終的には「MGS」のメタルギアREXをモチーフにしたものが採用されています。

METAL GEAR REX SAURUS

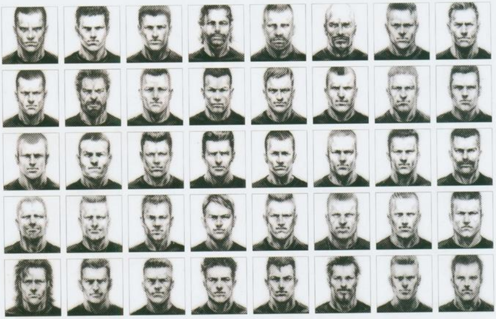




石橋●ギアレックスに関しては、イラストと並行して、模型を使ってのデザインも行ないました。模型は石膏粘土という、乾燥すると固くなる粘土で作っています。レールガンを模したヤリ状のトゲから体液を噴射するなどの設定も、この模型を作っているころに決まりました。
新川●絵の場合は、まわりこみのラインのつながりとかのつじつまを考えながら描かなければいけませんが、模型を作って実際に立体にすると、つながりがズレようがないのが利点ですね。そういった意味では、模型を作るほうが絵を描くよりも手っ取り早いときがあります。

■モンスターハンター・M/G RAY
攻撃法:
左右のフィン（ペンギンのひれ）で打撃
喉使にある器官から、水圧カッター放出

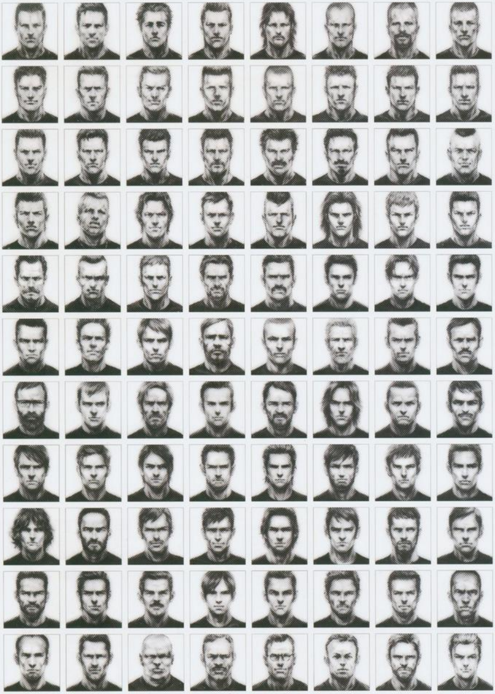
新川●当初はメタルギアREX だけでなく、「MGS2」のメタルギアRAYもモンスターとして登場させたかったのですが、作業量的にちょっと苦しくて、残念ながらボツになりました。

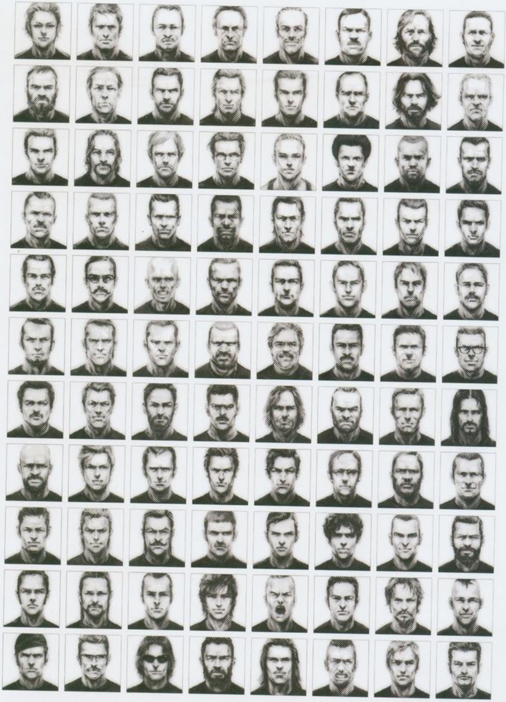


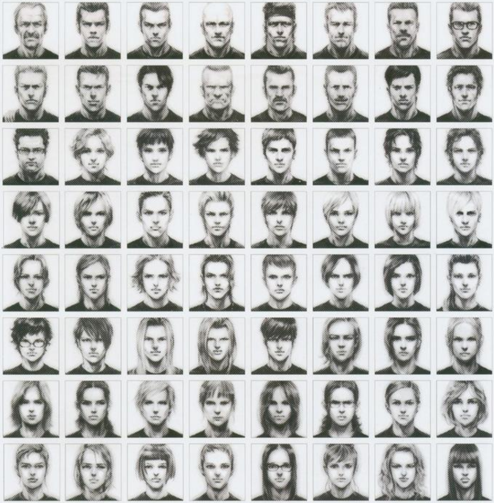
Faces

マザーベーススタッフの顔

石幡●300人近くいるので、それぞれちがう顔にするのがかなり大変でした。新川AD、内山と３人で分担しましたが、絵のタッチにちがいが出ないように、最終的に新川ADが加筆しています。

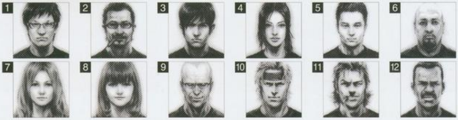






モデルが存在するマザーベーススタッフ

1 小島秀夫(監督)
2 大塚明夫(スネーク役声優)
3 杉田智和(ミラー役声優)
4 菊地由美(ストレンジラブ役声優)
5 新川洋司(アートディレクター)
6 大石次郎(広報)
7 山本さやか(広報)
8 吉岡彩子(プロダクションコーディネーター)
9 ザ・ソロー(『MGS3』の登場人物)
10 ジョニー(『MGS3』の登場人物)
11 ジョナサン(『ポリスノーツ』の主人公)
12 エド(『ポリスノーツ』の登場人物)



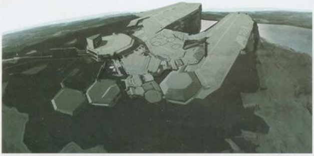
内山●マザーベーススタッフのなかには、監督や声優のかたのほか、実在の制作スタッフの顔もこっそり混ざっています。最初はもっと大勢のスタッフに声をかけていたんですが、自分と同じ顔をした兵士がスネークに「ファイヤー!」と言われてクビにされるのはイヤだと、みんなに断られてしまいました(笑)。

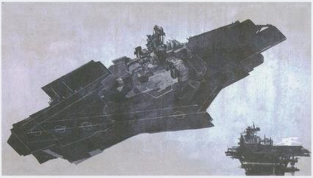
Concept Art

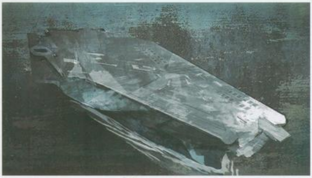
コンセプトアート

新川●これらはまだ、『MGS PW』がどのような作品になるかも決まっていない時期に描いたイラストです。具体的な設定をもとに描くのではなく、とりあえずこちらでいろいろ描いてみて、それを監督がゲームを考えるときの取っかかりにしてもらいました。
内山●「火山」や「採掘場」といった簡単なキーワードをもとに、自由に描いていきました。監督がイメージを作りやすいように、ライティングをゲームっぽくしてみたり、アシュレイさんのタッチに似せて描いたりしたイラストもあります。

■ マザーカンパニー







内山●スネークが率いる軍隊には「定住しない放浪者（ノーマッド）」という設定が早い時期からあったので、空母を拠点に各地を転々としているのはどうだろうか……と考えて描いてみました。ただ、空母だと、物語終盤に核で狙われたときに移動して逃げられてしまうなどの理由で、最終的に洋上プラントになったんです。

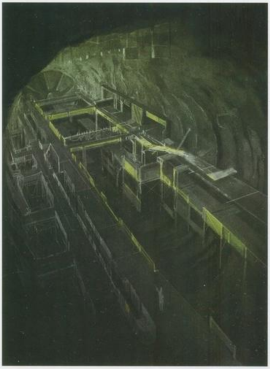
内山●ジャングルをゲーム中に出すとしたらどんな感じになるかという、たたき台のイラストです。PSP でどの程度の数のポリゴンが背景に使えるのか、まだわからなかった時期に描いたので、樹木が密集していなかったり、地面が比較的見えていてフラットな地形になっていたりします。

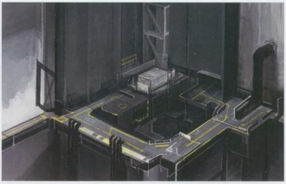
■ジャングルの鉄橋

■ジャングルの鉄橋

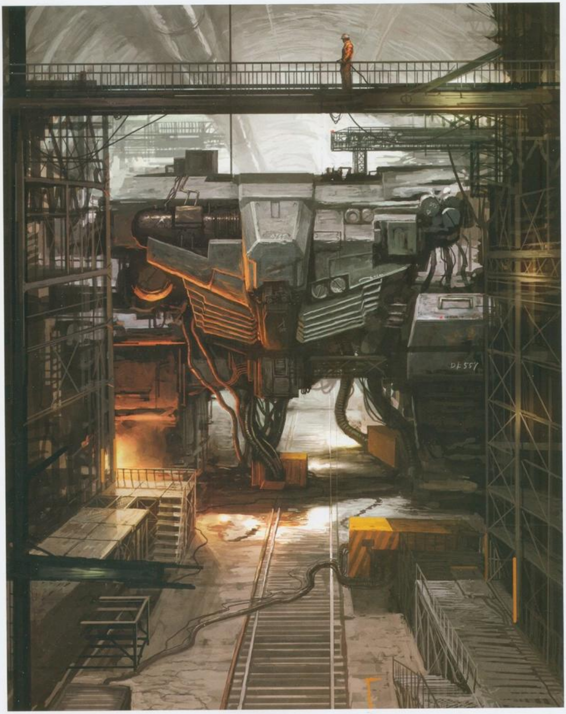
■ジャングル特急

内山●コスタリカの風景写真のなかに鉄橋があったので、そこから「核の輸送手段として鉄道が使われていて、スネークがその線路をたどって追跡する」といったシチュエーションをイメージしてみました。

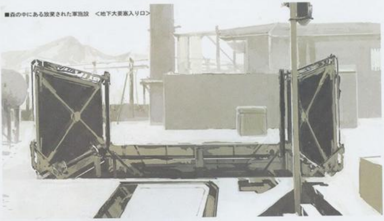




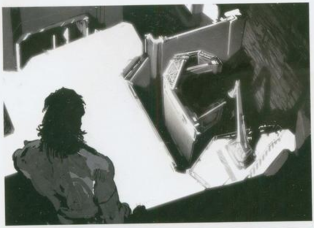
新川●「MGS PW」では、ステージ背景に本作のイメージカラーである黄色を織りまぜることで、キャラクターの行動範囲や目的地を示しています。絵のなかではあくまで差し色程度に入れているだけなんですが、進むべき方向をビジュアル的に示せば、プレイのしやすさは大きく変わりますからね。



石橋●ライター班からメタルギアの格納庫が登場すると聞き、それをイメージして描いたイラストです。



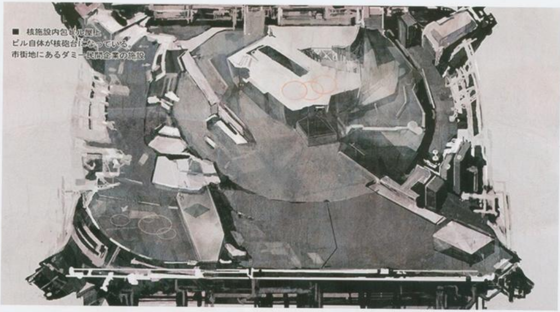
内山● PSP で『MGS』シリーズを制作することだけが決定していた時期に、どんなエリアがあるとおもしろいか、アイデア出しのために描いたイラストの一部です。たとえば、「『MGS』なら、核は絶対に出てくるだろうな」と思って核施設を描いてみたりとか。そのころは、こうしたイラストを何枚かずつ監督に渡しに行くのが日課でした。



■トラップ La boca de lobo

■陥没遺跡

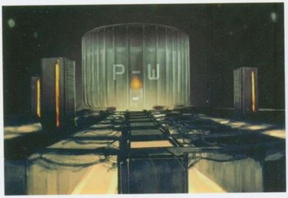
内山●コスタリカでは地震が多い、という話を聞いて考えたエリアですね。スネークが通った瞬間に遺跡がくずれるような場面があったらおもしろいかなと。



内山●これらはすべて軍事基地のイラストですが、公共施設を装ったり、自然のなかに隠したりして、いずれも何らかの偽装をしているという想定で描いています。コスタリカは常設の軍隊を持たないので、軍事基地も大っぴらには存在できないだろうと思ったんです。

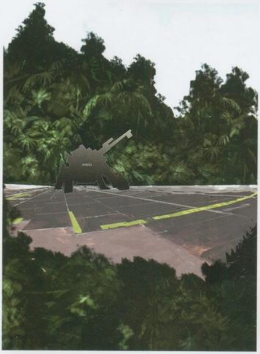
普段は倒れている。

■ 採掘施設
徳川重工？等の外国企業、公共事業を隠れ蓑に
巨大地下軍事施設がある。



■ ラストバトル イメージ

内山●当初は、ピースウォーカーがメカではなく巨大な AI だという案もあって、それに沿って描いた絵です。結局、ラストバトルの舞台がサーバールームだと「MGS4」と同じになってしまうということで、ボツになりました。



新川●今回のボス戦が対 AI 兵器に決まって、戦闘がどんな感じになるのかをスタッフのあいだで模索していたころのイラストです。
内山●人が乗りこむメカだと、どうしても動きに制限が出てしまうんですが、AI 兵器ならそのあたりをいっさい無視できるので、形状もこれまでの『MGS』シリーズに登場したメカとはガラリと変わったものを目指しています。

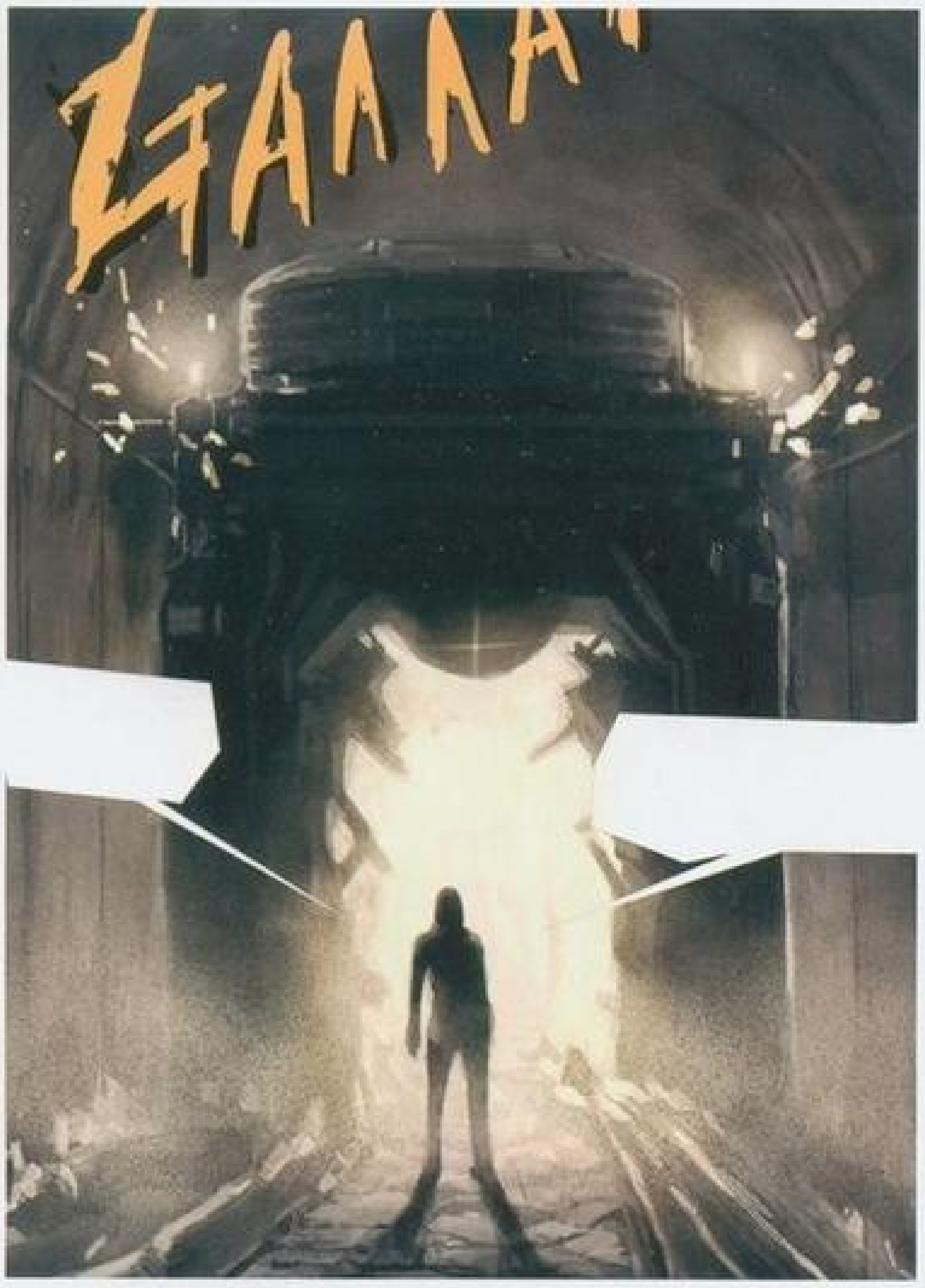
石橋●ニカラグアの街には、こういった聖堂がいくつもあるんです。その建物内で柱に隠れながらメタルギアと戦う、という想定で描いてみました。

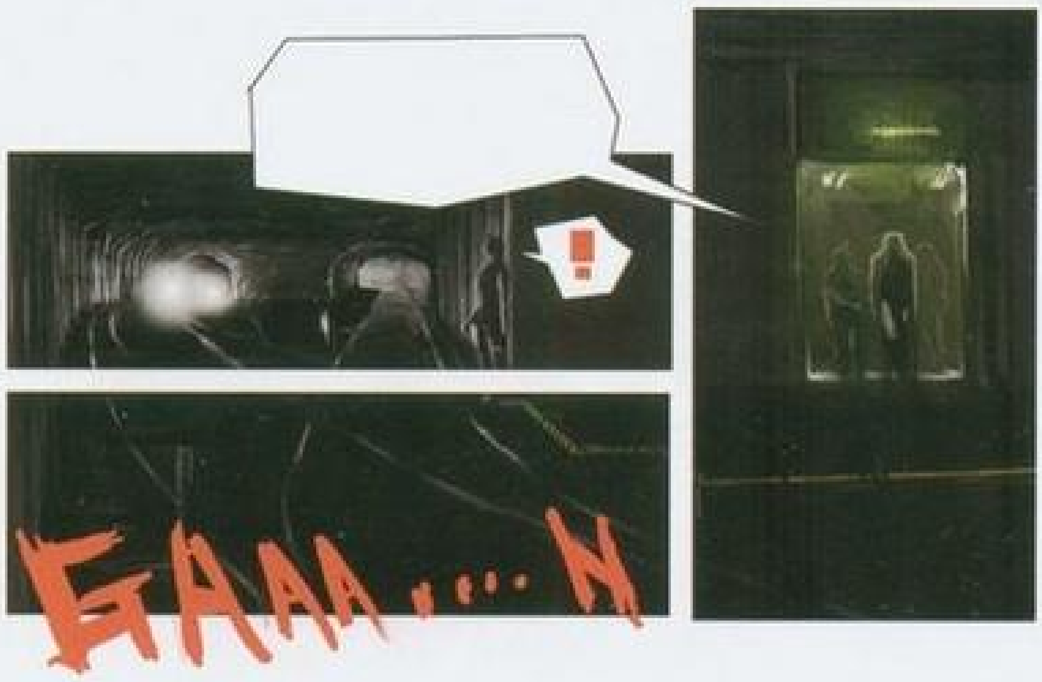
内山●コスタリカの観光名所のひとつであるイラス火山をバックにメタルギアと戦うシーンの絵です。火山からの連想で、メタルギアには火炎放射器を搭載させていました。このようなアイデア出しのイラストの場合、結構単純なところからイメージをふくらませて描くことが多いんです。

対 Odette (Odile) 戦
水上兵器AI の ﾊﾟｰｿﾅﾙﾈｰﾑ [B.O.S.S]シリーズの「O」
白鳥の湖の ｵﾃﾞｨｯﾄ姫（偽者のｵﾃﾞｨｰﾙ姫）から付けられた
対抗手段として MSFにて開発した軍用艇を使用。開発次第では 高速艇やスワンボートなどでも戦える。

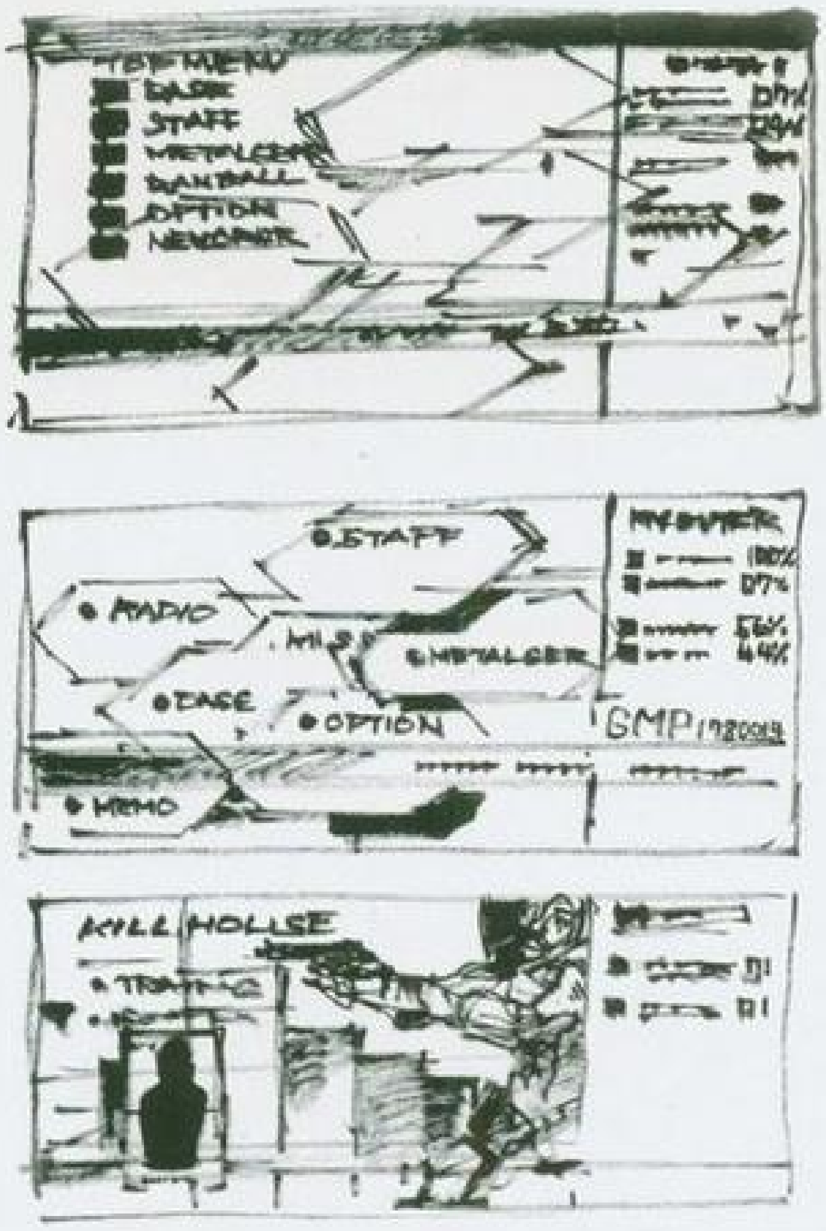
内山●これらは、ボス戦に登場するAI兵器が「陸・海・空の３タイプ+ピースウォーカー」というのが決まったころに描いたイラストです。攻撃方法を考えたり、コードネームを昔の名作に出てくる女性の名前にちなんだものにしたりして、自分では会心の設定だったのですが、監督にはスルーされてしまいました（苦笑）。

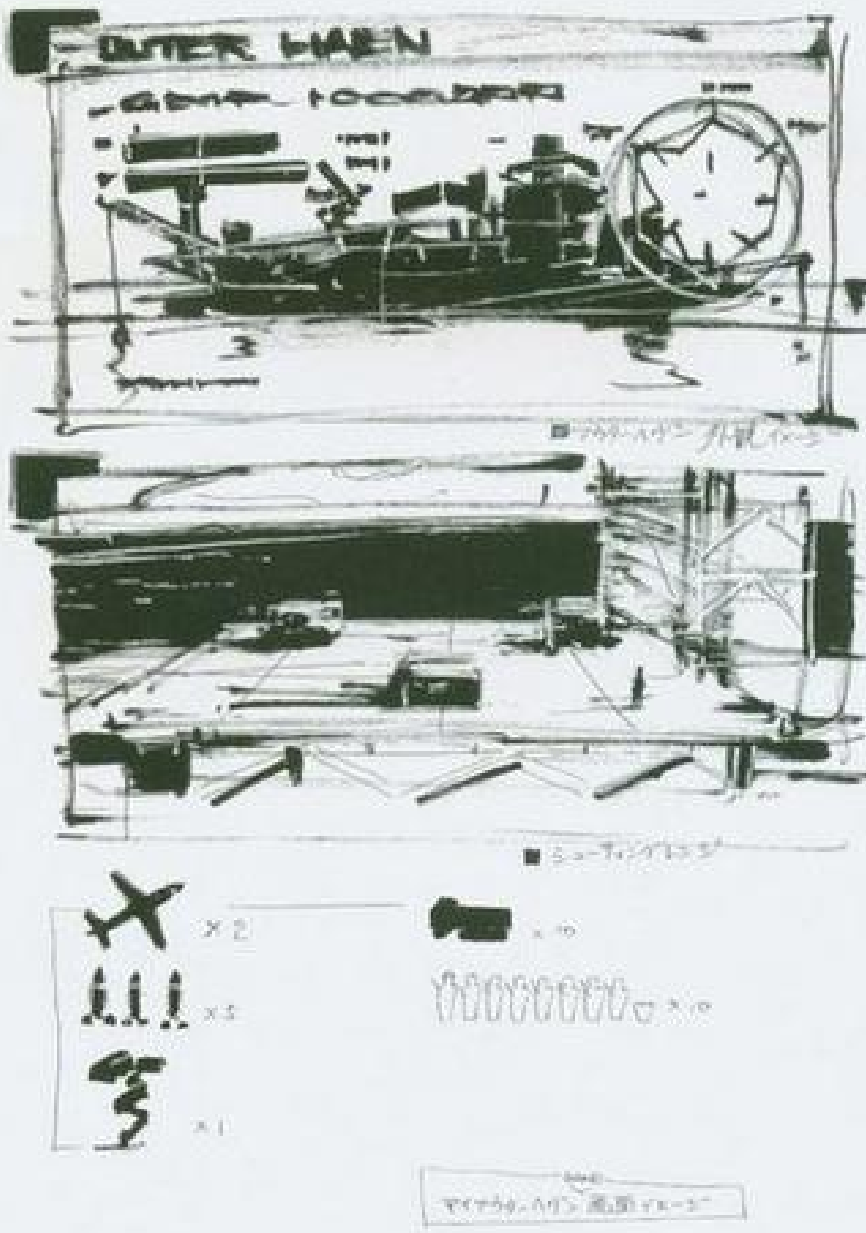
内山●シナリオの草案をもとに、「こんな感じの映像になります」という、たたき台として描いたものです。オープニングのイメージではありますが、シナリオが完全に固まっていないころに描いたので、バスが黒髪でロングヘアだったりします。

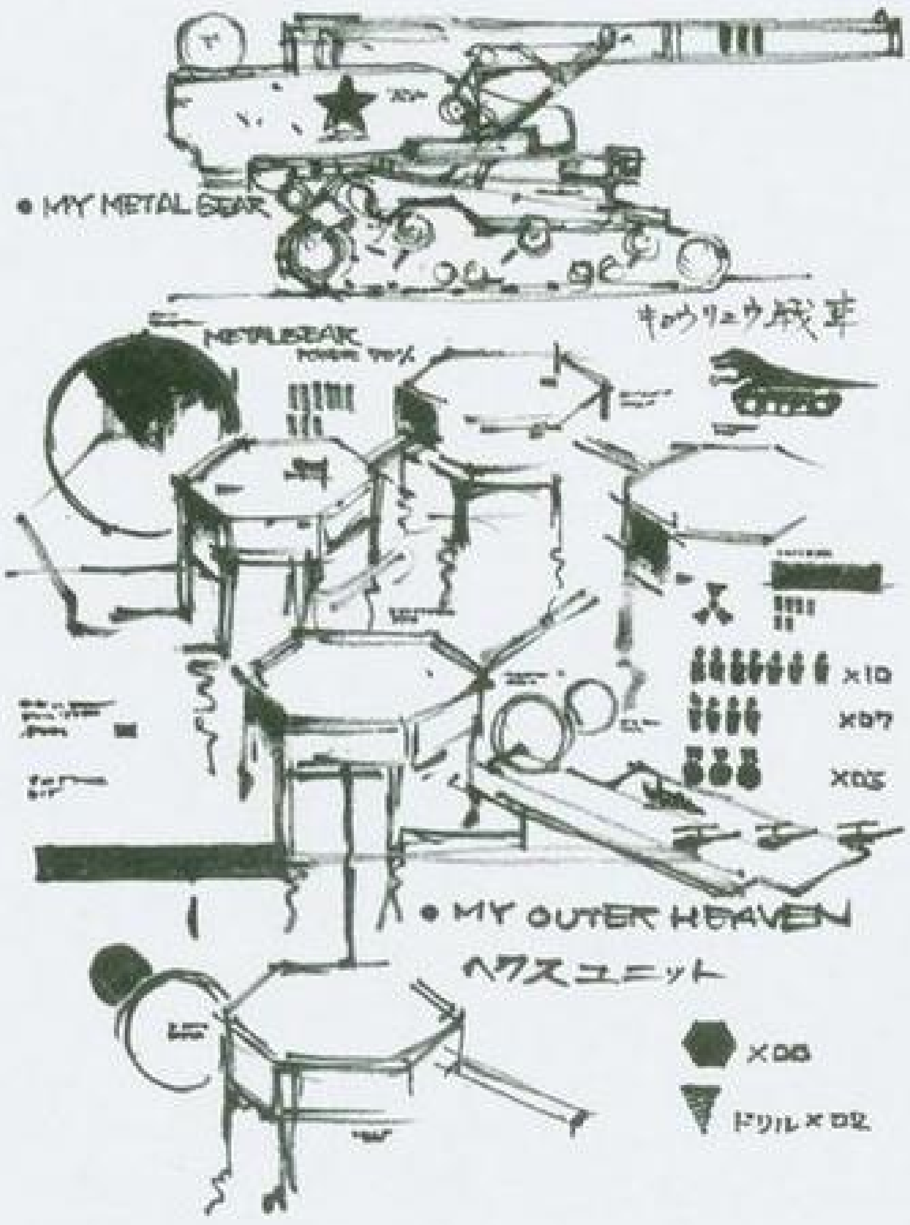


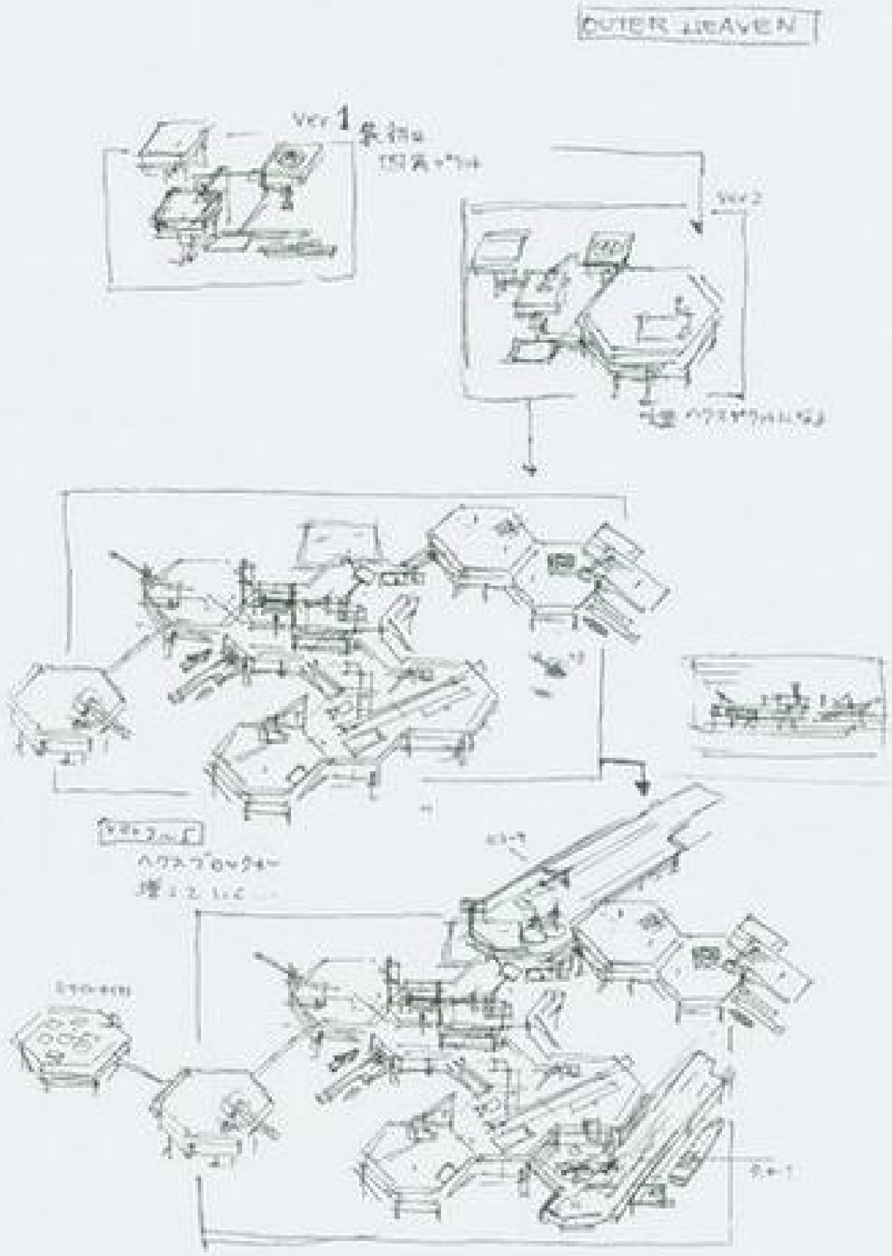


内山●アーティストデモの担当がアシュレイさんに決まるまでは、こちらでもいろいろ試作のイラストを描きました。これらの絵は、新川ADが描いたキャラクターと我々が描いた背景を組み合わせて、アメコミ風に仕上げたらどんな感じになるか、試してみたものです。

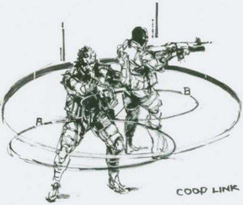


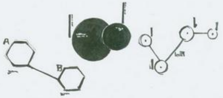


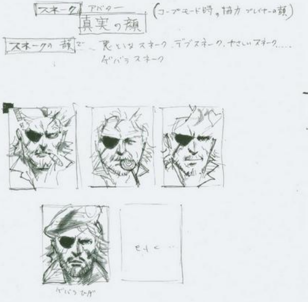


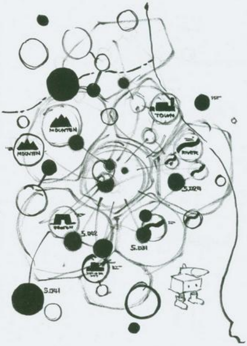


新川●ミッション選択画面やマザーベース画面のアイデア出しのメモ描きです。こういったメモ描きをスタッフに渡して、実際の画面をデザインしてもらいました。キャラクターやメカニックをデザインしているだけだと世界観的にチグハグになってしまうので、ゲーム全体に対してもアイデアを出すようにしています。

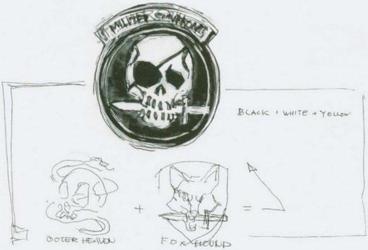








新川●企画の段階では、協力プレイでのスネークの顔が、それまでのプレイスタイルに応じて変化するというアイデアがありました。たとえば、ライフ回復のために食べ物をたくさん食べていると太った顔になったり、敵兵を殺してばかりいると人相が悪くなったりとか。



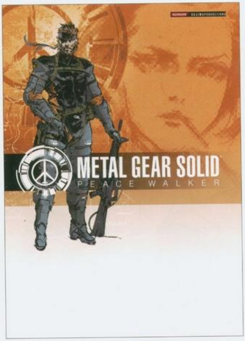
et cetera

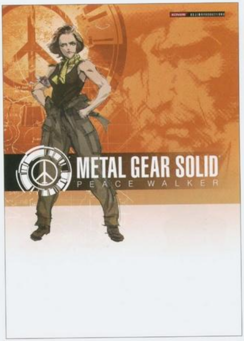
エトセトラ

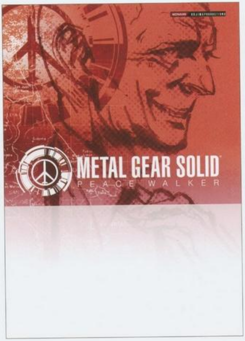
新川●スネークの軍隊のマークがゲーム中でのものに決まる前は、OUTER HEAVENのドクロと、FOXHOUNDのキツネがくわえているナイフを組み合わせる案もありました。

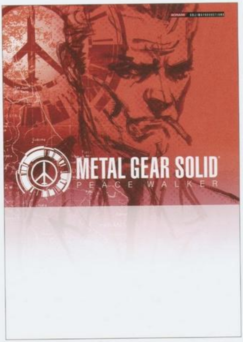
新川●デモで使われている地図です。本物の地図をそのままトレースしたわけではなく、スタッフが描き起こしているんですよ。

中村●「MGS PW」の広告サイト用に描いたものの、サイトの路線変更に伴ってお蔵入りし、その後 TSUTAYA オンラインさんの特集ページでひっそりと日の目を見た、レアなイラストです。「ラブプラス」や「ボクらの太陽」のキャラクターまでいるのはちょっとしたおちゃめ心。ちなみに、ヒューイの目の表現がほかのキャラクターと異なりますが、これは「MGS2」でのオタコンのドット絵に合わせたものです。

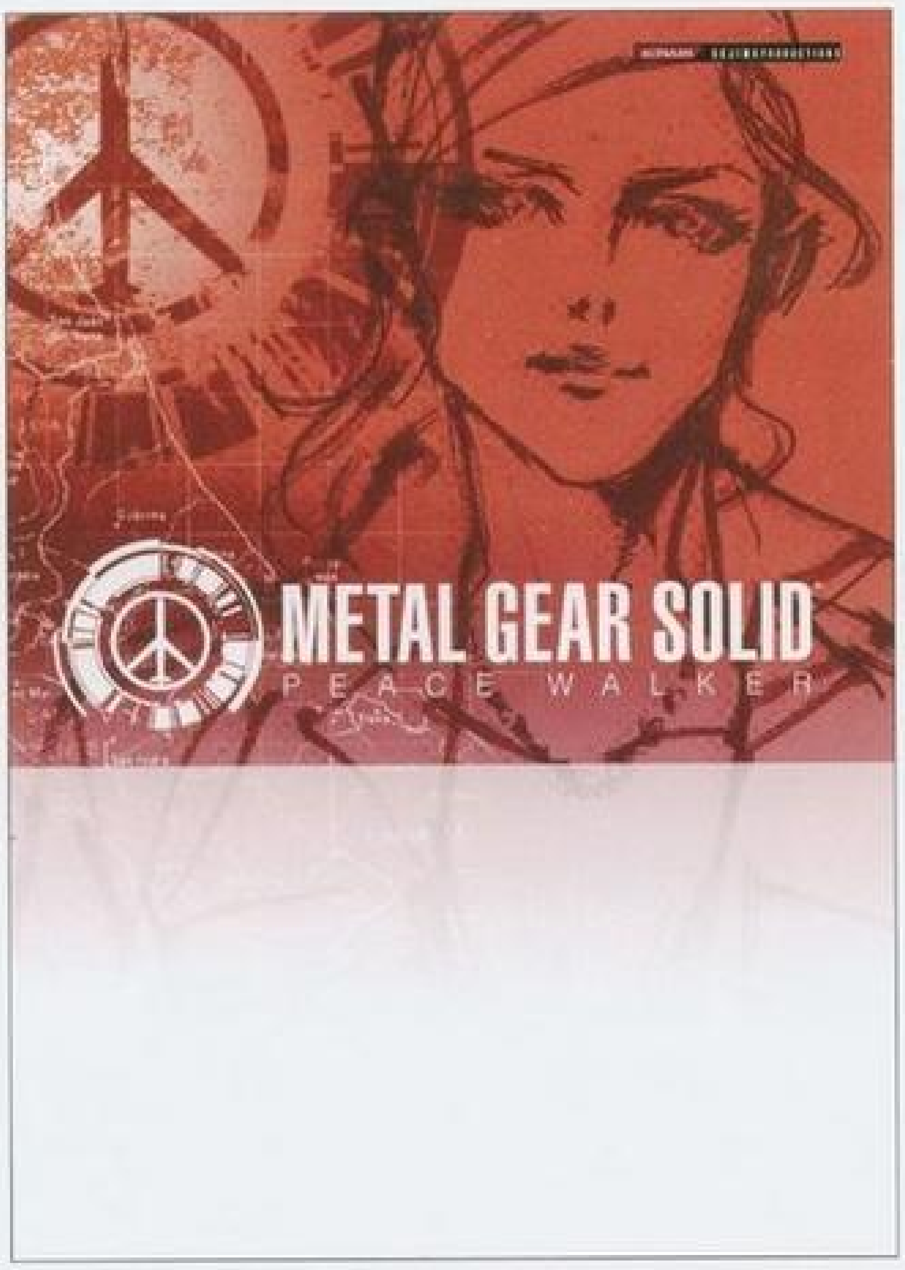


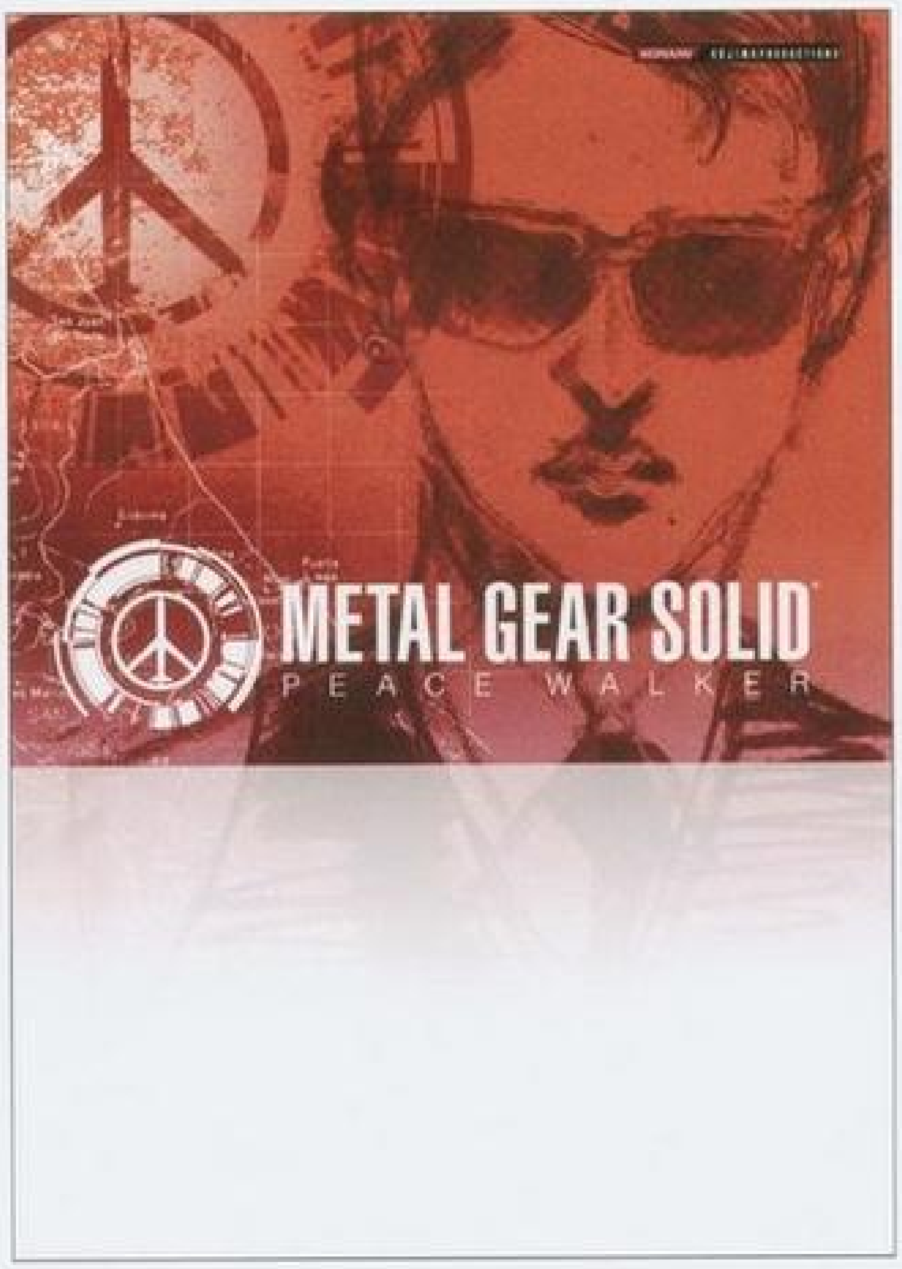


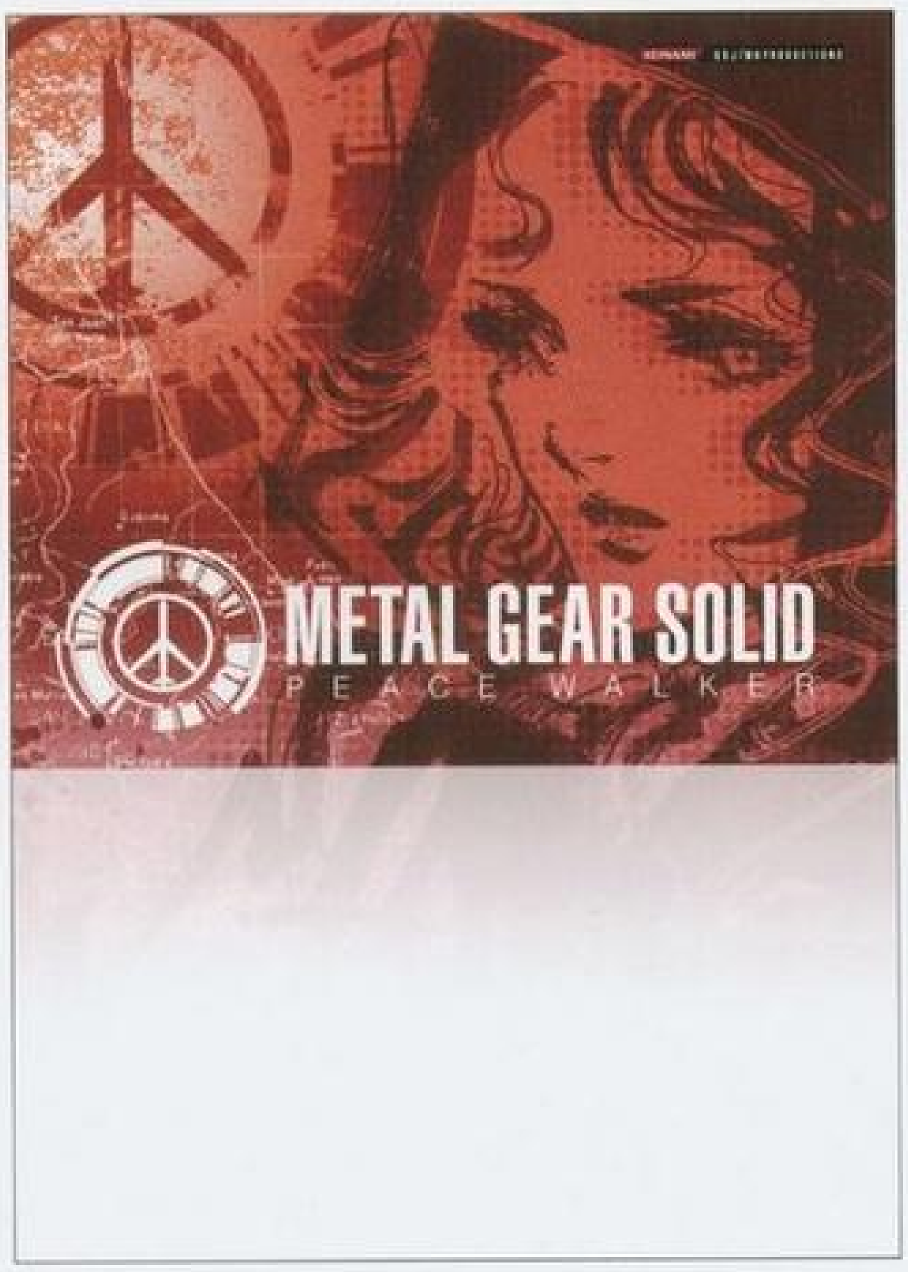


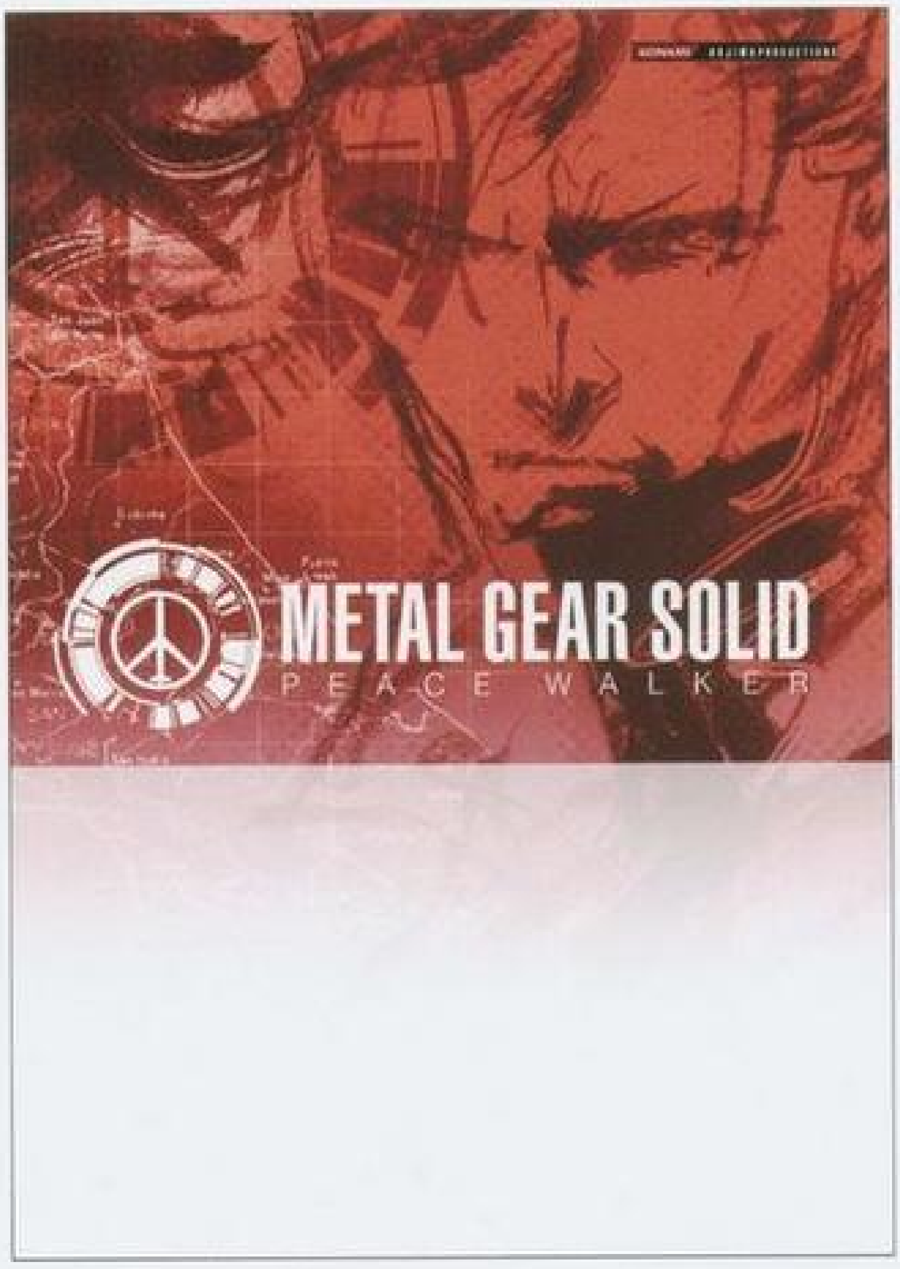


新川●「MGS」シリーズでは、制作現場でしか使われないようなものでも、かなり凝って作りこんでいます。これらの音声収録用台本の表紙もいまの形に決まるまでに何度か描き直しました。


METAL GEAR SOLID
PEACE WALKER


METAL GEAR SOLID
PEACE WALKER


METAL GEAR SOLID
PEACE WALKER


METAL GEAR SOLID
PEACE WALKER

HOW TO DRAW SHINKAWA'S ART
新川洋司流 イラストの描きかた

LIVE ART EVENT
at KONAMI HALL on 2011.01.15

2011年1月15日、東京ミッドタウン内のコナミスタイルショップにおいて「新川洋司展 -THE ART OF YOJI SHINKAWA-」が開催され、オープニングイベントとしてライブアートが行なわれた。200人の観衆が見守るなか、新川氏がどのようにして作品を完成させていったのか、その制作過程を追う。

❶まずは幅が広めのハケを使い、薄墨での描画から開始。下書きは行なわず、いきなりキャンバスにハケを走らせる。ふだんは最後に薄墨で影などの効果をつけることが多いそうだが、今回はキャンバスが60号と大きいため、ボリューム感の見当をつける目的で最初に薄墨で描いたという。

❷開始から3分ほどで、スネークの顔のおおまかな輪郭が浮かび上がってきた。

❸筆に持ちかえ、濃墨による描画に移る。

❹人物と同時に背景も描いていく。黒く塗りつぶす部分がきれいな直線になるように、マスキングテープも利用している。

❺細めの線は幅のせまい平筆を使用。平筆を寝かせる角度を変えることで線に強弱が生まれ、絵の躍動感がいっそう増していく。墨が垂れたりにじんだりした部分も、偶然性による演出として活かしている。

❻水入れの縁に平筆を当てて墨のしぶきをキャンバスに飛ばす。これも偶然性を取り入れる手法のひとつ。

❼最後に修正ペンを手に取り、目や口元といったハイライト部分に白いラインを引いていく。修正ペンでの加工は、ふだんから多用している手法だという。

❽描きはじめから約20分後、見事にスネークのイラストができあがる。このあと仕上げが行なわれ、本書の表紙イラストとして完成した。

SHINKAWA'S WORKDESK in KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT

ブース入口に掲げられたネームプレート。10年以上前から使っているもので、会社が移転するたびに新しいオフィスへ移設しているという。

新川氏の作業ブース。4畳半ほどの広さで、隣にはコピー機があり、その隣が小島監督のブースになっている。模型を自作するときにはスカルピー（造形用のプラスチック）を焼いて固める必要があるため、机の下にトースターを常備しているそうだ。

筆ペンが生み出すスピード感を重視

——今回のライブアートイベントの開催は、新川さんご自身の発案だったそうですね。

新川　せっかく原画の展示会を開くのなら、来場してくれたかたに直接体験してもらえるようなイベントもやりたいと考えまして。最初は、いつもキャラクターデザインをしている感じで、コピー用紙に描いているところをカメラで映そうかとも思ったんですけど、もっとパフォーマンスっぽくするために、大きめのキャンバスで迫力のあるバストショットを描くことにしました。

——描いている姿を人に見せたくないと言うかたもいますが、新川さんは見られても平気なタイプなんですか？

新川　もともと人前で描くことには慣れていますね。企画会議の最中にその場でイメージをスケッチしたりしてますし、神戸にいたころは通勤電車のなかで立ったまま絵を描いてましたから。

——ライブアートイベントでは20分という短時間でほぼ完成しましたが、ふだんもそれくらいの早さで仕上がるのですか？

新川　はい。キャラクターのデザインを考えているときは、自分の頭に浮かんだアイデアを一瞬で描かないと、どんどん忘れていってしまうんですよ。筆ペンを使っているのも、なるべく早くドローイングするためなんです。鉛筆だとベタで塗りたいときに時間がかかりますけど、筆ペンなら寝かせればすぐに塗りつぶせるし、立てれば細い線も描ける。そのスピード感が、僕には合っているかなと。あと、線の太さをコントロールするのが非常に楽しいのと、逆にコントロールしきれない線になったときに自分の思っていなかったアイデアにつながったりするのもいいところです。

——偶然起こったアクシデントも活用していくわけですね。

新川　それがおもしろいんですよ。たとえば、ちょっと前の話ですが、『ANUBIS ZONE OF THE ENDERS』の制作中に、キャラクターのポリゴンモデルのチェックをしてほしいと言われたんです。受け取ったモデルには、手ちがいで顔のテクスチャーがズレて貼られていたんですけど、それがすごくかっこよかったので、テクスチャーがズレた顔をスケッチして、正式なデザインに使った……なんてこともありました。最初から計算どおりに作っていくと、どうしても自分の想像している範囲内に収まってしまいますから、なるべく偶発的なものも取り入れていこうとは考えていますね。

——最近はデジタルでの作画環境が整っていますが、新川さんはどの程度まで利用しているんですか？

新川　昔は、筆で描いたラフスケッチのコピーを取って、そこにマーカーで色を塗っていたんですけど、やり直そうとしたらまた最初から塗らないといけないじゃないですか。そのあたりの彩色は、コンピュータを使ったほうが生産性が高いと感じて、『MGS3』のころからデジタル化しました。でも、筆を使ってイメージを固めるほうがスピード感が出るし、デジタルだとあとからちょこちょこ修正できて新鮮さがなくなるような気がするので、やはり最初のラフスケッチの部分は、手描きでやっています。

世界観に沿ったキャラクター作りを目指す

——ゲームの登場人物をデザインするときには、実際にゲームになったときのことまで意識して描いているのでしょうか？

新川　ゲームの登場キャラクターは、絵が最終形態ではないですから、ゲームのなかでどう動くのか、どんなギミックを盛りこめばおもしろい動きになるのかを考えながら描いています。僕自身は、そうやってキャラクターをデザインしてゲームを作ったり、模型を組み立てたりするほうが、純粋にイラストを描くことよりも向いているのかなと思っているんですよ。

——作業スタイルとしては、ひとりひとりのキャラクターを順番に仕上げていくのでしょうか？　それともすべてのキャラクターを同時進行で作っていくのですか？

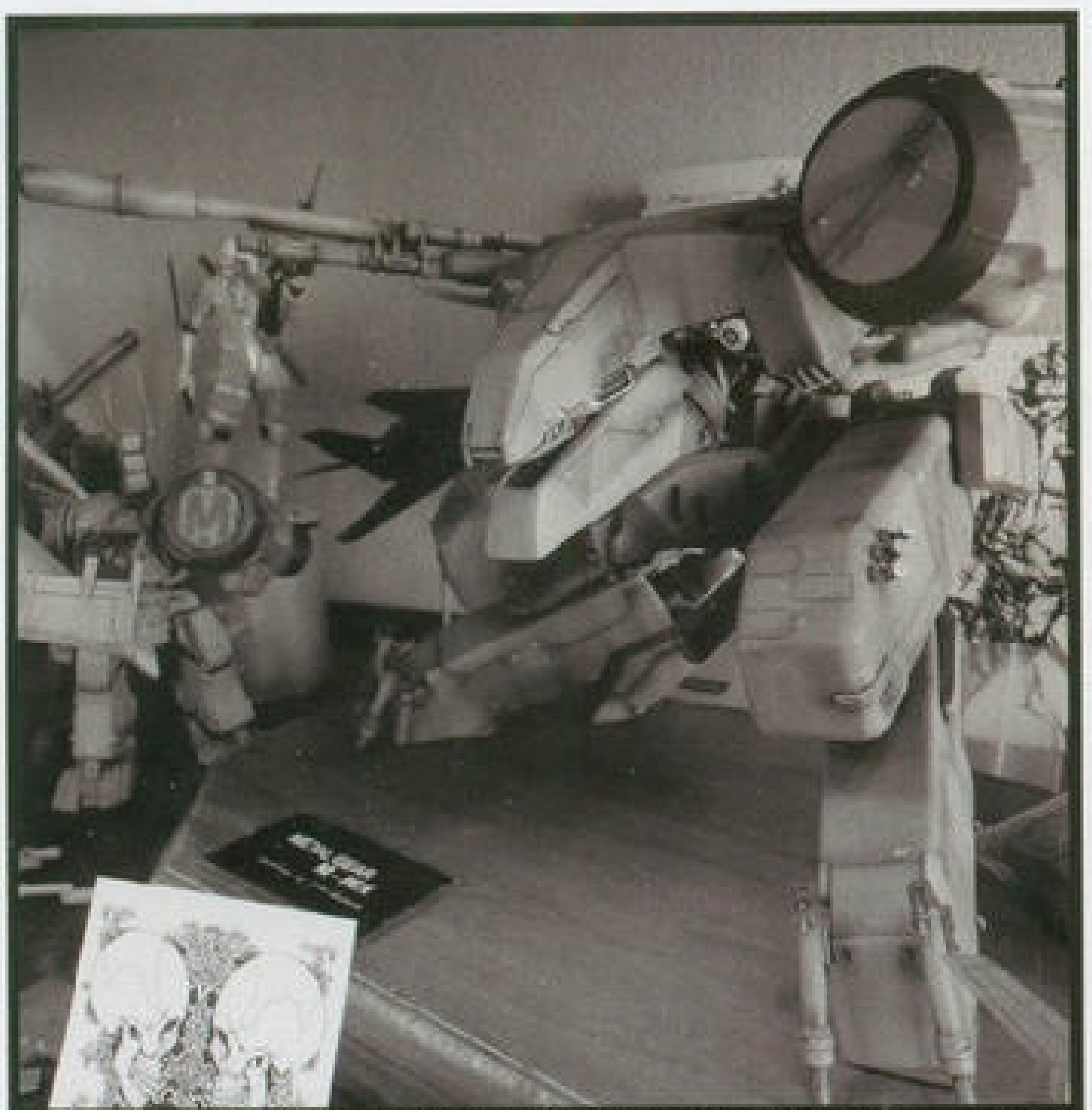
新川　タイトルにもよりますけど、『MGS』シリーズだと、全体のイメージを統一するため、最初に全部のキャラクターをラフスケッチで描いて、それをクリーンアップしながら並行してモデリングもやってもらいます。だから、自分だけでなくチーム全体で一度に進めていくような感じでしょうか。

——実在の人物をデザインの参考にすることもありますか？

新川　それはときどきあります。監督からも、こんな俳優さんのイメージでやりたい、と言われたりしますよ。実在の人物の名前を出すと、開発チーム内でキャラクターのイメージを共有しやすいので、手法としてはありかなと。とはいえ、名前が出た人の外見をそのまま取り入れるのではなく、見たときに受ける印象を参考にしたり、顔の造形の特徴的な部分を使わせてもらったりするというくらいです。

——キャラクターを生み出すときには、どんなことを考えながら作業しているのでしょうか？

新川　『MGS』シリーズは、ほかのタイトルと雰囲気がちょっとちがうので、『MGS』の世界観となるべくズレがないデザインにしようと心がけています。"リアル"という言葉はあまり好きではないですけど、ウソっぽくならないようにとか、仮にその人物が実在したとしても違和感がないようにとか、そういったことを考えながら描いていますね。具体的には、軍事アドバイザーの毛利


「MGS」に登場したメタルギアREXの模型。新川氏自身の手によるフルスクラッチモデルで、機体のデザインを考えていた当時に製作された。

書棚には、関連書籍や写真集がぎっしりと詰まっている。世界的な写真家である森山大道氏の作品集などをときどき眺めて、インスピレーションをもらうこともあるそうだ。

アシュレイ・ウッド氏から贈られたロボットのフィギュア。量産品だが、サビた金属を表現する塗装のすばらしさが際立つ。手前には、以前彩色に使っていたコピック（カラーマーカー）が置かれている。

アイアンマンのフィギュアを新川氏がカスタマイズして製作した、「MGS」のサイボーグ忍者。2010年の年末に開催された、フィギュアメーカーのホットトイズの設立10周年記念イベントで展示されていた。

ブースの一角には、「ラブプラス」のキャラクターデザイナーであるミノ☆タロー氏直筆の小早川凛子のイラスト色紙も飾られている。

机の前に貼られたイラストの数々。スネークのイラストなどに混じって、幼稚園当時の娘さんが描いた絵手紙も見える。

「毛先が固めで使いやすい」との理由で、学生時代からぺんてるの筆ペンを愛用。修正ペンは、海外製の「CORRECTION PEN MINI」という商品で、ボールペンのような感覚で描ける逸品だが、国内ではあまり売っておらず、見つけたらまとめ買いをしているという。奥に写っているのは、鉛筆削り用として特注で製作したナイフ。

実際の作業風景。筆ペンで紙に描いたものをスキャンしてPCに取りこみ、「フォトショップ」などのペイントツールで色をつけていく。

元貞さんに「MGS」のころからご協力をいただき、銃の構えかたや装備の身につけかた、特殊部隊の思考のしかたなど、いろいろと教わったことを自分なりに消化して、いかにも実在しそうな人物や部隊を作っています。ただ、デフォルメをしないと伝わらないものもあるんですよ。とくに「MGS PW」では、あの時代にコクーンみたいな巨大な戦車とか、ピースウォーカーみたいなロボットは存在しないじゃないですか。それをどこまでデフォルメしてウソっぽくならない範囲で表現するか、結構悩みましたね。

——新川さんはキャラクターだけでなくメカも描かれていて、デザイナーとしては珍しい存在ですよね。

新川　そうですか？　自分としては、キャラクターとメカのどっちが好きなのか、わかってませんが……まあ、一番好きなのは模型を作ることなんですけどね（笑）。

——たとえば作業をしていて行きつまったときには、どんなふうに気分転換していますか？

新川　行きづまりを感じるのは、やっぱりイラストを描いているときが多いですね。気分転換としては、会社のまわりを散歩しています。仕事場が東京になってから、会社が2回移転しましたけど、どこも歩きまわるのにちょうどいい環境だったので。ただ、散歩してきても、やる気にならない日はまったくならないかも（笑）。

直接体験できる作品を製作したい

——「MGS」シリーズでは毎回スネークを描いてきていますが、作品ごとに少しずつ印象が変わってますよね。

新川　一番大きく変わったのは「MGS3」のときです。キャラクター自体も、厳密にはそれまでのスネークとはちがうスネークでしたし、監督からのオーダーもあったので、ちょっと悪役っぽい感じとか強い自信を持っている感じを出してみました。あとは、シリーズを追うごとに僕自身も少しずつ変わってきていますから、それがイラストにも表れているんじゃないかと。「ああ、歳を取ったな」と思ったりしますし（笑）。

——「腕が上がったな」なんて感じることも？

新川　いいえ、「うまく描けたな」と思えることは、ほとんどありません。上手に描こうと気合いを入れていると、どうしても固い絵になってしまって、うまく描き上がらないことが多いんです。今回のライブアートイベントでも、最初のあいさつで「気を抜きながら描きたい」と言いましたが、できるだけ自然な気持ちで楽しく描けたらいいなと、いつも思っています。

——新川さんのようなクリエイターを目指してゲーム業界に入ろうとしている人もいると思いますが、そういう人に向けて、何かアドバイスはありますか？

新川　好きなことをやりつづけるのが一番いいのかな、とは思います。昔、僕が美大生だったときに、授業で絵を描く課題が出たんですよ。題材は自由だったので車を描いたんですけど、合評会のときに「車が好きだからこれを描きました」と言ったら、先生に怒られたんです。好きだから描いただけなのに、なんで怒られないといけないのか、すごく理不尽に感じましたが、そうやって怒られたりしても、自分が好きだと思うものは貫き通してほしい。たとえばゲームが好きならゲームをとことんまで突きつめるとかでもいいですし、とにかく好きなものを真剣にやりつづけることが一番の近道なんじゃないかなと思います。ちなみに、僕は落書きが好きで、落書きばかりしていました（笑）。

——最後に、これからの目標を教えてください。

新川　なかなか実現できないんですが、車が好きなので、いつかは本物の自動車とかバイクとかを作ってみたいですね。ゲームでしか表現できないような世界観はすごく好きなんですけど、実際に触れるものも同じくらい好きなんです。だから、パソコンよりも本のほうが好きですし、モニター画面上で絵を見るよりも画集や展覧会で見るほうが楽しめる。そういった、自分の身体で直接体感できるような何かを作ってみたい気持ちは、つねに持ちつづけています。

（2011.1.15　コナミデジタルエンタテインメントにて収録）

新川洋司
YOJI SHINKAWA

PROFILE
●1971年12月25日広島県生まれ。1994年にコナミに入社後、「MGS」シリーズでキャラクターとメカニックのデザインを手がける。そのほかの代表作は、「ZONE OF THE ENDERS」シリーズ、「ゴジラ FINAL WARS」など。筆ペンを使った独特のタッチは、国内のみならず海外でも高い評価を集めている。

KTPN
CAUTION
TNR-BKDR-300

SE-MOOK

METAL GEAR SOLID PEACE WALKER OFFICIAL ART WORKS

メタルギア ソリッド ピースウォーカー　公式設定画集

©2011 Konami Digital Entertainment

STAFF

企画・制作
株式会社スクウェア・エニックス [http://www.square-enix.com/jp/]
編集長　是枝良昌
編　集　石井宏之／大矢和裕
制作業務　阿部謙一／飯坂佳裕／富所隆夫

編集・執筆
株式会社スタジオベントスタッフ [http://www.bent.co.jp/]
山下　章／大出綾太／板場利光 (Edit＆Writing)
山中直樹／澤田真之／豊田知行／大野優子 (Editorial Support)

カバーデザイン
株式会社ブランケット・プロジェクト
島田忠司／門倉徳映

本文デザイン・DTP
株式会社ブランケット・プロジェクト
島田忠司／門倉徳映

取材・インタビュー撮影
有限会社ハンド・メイド
柴泉　寛／栗原茉莉

協力・監修
小島秀夫
新川洋司／内山千穂子／石橋裕也／中村知哉／西村誠芳／松井博信
今泉健一郎／松花賢和／村岡一樹／久留一郎／大石次郎／山本さやか
株式会社コナミデジタルエンタテインメント　小島プロダクション　制作スタッフ
SpecialThanks : Cécile Caminades (KDE France)

2011年2月17日　初版第1刷発行

発行人　田口浩司
発行所　株式会社スクウェア・エニックス
〒151-8544　東京都渋谷区代々木3-22-7
新宿文化クイントビル

印刷所　凸版印刷株式会社

<書籍内容についてのお問い合わせ>
書籍編集部　03-5333-0879
月～金曜日 12:00 ～ 18:00(祝日及び弊社指定休日を除く)
<販売・営業についてのお問い合わせ>
出版営業部　03-5333-0832
月～金曜日 10:00 ～ 18:00(祝日及び弊社指定休日を除く)

ゲームの攻略方法やデータなどのご質問については、お答えしておりません。また、攻略以外のお問い合わせの場合でも、ご質問内容によってはお答えできない場合がございますので、あらかじめご了承ください。
※通話料はお客様のご負担になります

乱丁・落丁本はお取り替え致します。大変お手数ですが、購入された書店名と不具合箇所を明記して、弊社出版業務部宛にお送りください。送料は弊社負担でお取り替え致します。ただし、古書店で購入されたものについては、お取り替えできません。

本書の内容の一部あるいは全部を無断で転載、複写、複製することは、著作権者および出版者の権利侵害になります。

定価はカバーに表示してあります。

2011 SQUARE ENIX CO.,LTD.
Printed in Japan

ISBN978-4-7575-3115-4 C9476 雑誌 62012-39

©CAPCOM CO.,LTD

"PS"、"PlayStation"、"PSP"および、"UMD"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS

METAL GEAR SOLID

PEACE WALKER

9784757531154

ISBN978-4-7575-3115-4

C9476 ¥2900E

1929476029003

SQUARE ENIX.

定価：本体2,900円＋税

雑誌 62012-39

SQUARE ENIX.

METAL GEAR SOLID PEACE WALKER | OFFICIAL ART WORKS

SQUARE ENIX